Nº 60 • ENERO 2006 • 6,00 €

PlayStation 2

Oficia... ...aña

12 JUEGOS INDISPENSABLES PARA 2006

TOMB RAIDER LEGEND

BLACK

EL PADRINO

COMMANDOS STRIKE FORCE

GETTING UP

DRIVER PARALLEL LINES

¡REGALAMOS 90 JUEGOS 25 MANDOS CAMISETAS BANDAS SONORAS Y MUCHO MÁS!

...ESCUBRE LA NUEVA GENERACIÓN RPG › FINAL FANTASY XII, DRAGON QUEST VIII, KINGDOM HEARTS II...

...ÍA COMPLETA DE PETER JACKSON'S KING KONG + LOS MEJORES TRUCOS DEL MOMENTO

...O ZETA

LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2

INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2



DVD-DEMO (60)

Juega a los éxitos actuales de PlayStation 2





7 DEMOS JUGABLES

- 01. DESDE RUSIA CON AMOR
- 02. SINGSTAR 80'S
- 03. BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
- 04. JAK X COMBAT RACING
- 05. THE MATRIX: PATH OF NEO
- 06. WITHOUT WARNING
- 07. LOS INCREÍBLES: LA AMENAZA DEL SOCAVADOR

VIDEO DEMO

- RESIDENT EVIL 4

En un pueblo perdido de Europa, un grupo de extraños personajes ha raptado a la hija del presidente. Leon S. Kennedy es el único que puede deshacer el entuerto...

IMPORTANTE DESPUÉS DE JUGAR A CADA UNA DE LAS DEMOS, RESETEA TU PLAYSTATION 2 PARA VOLVER A ACCEDER AL MENÚ PRINCIPAL DEL DVD-ROM

www.grupozeta.es



GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, Serafín Roldán** y **Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas: **Alfredo Castro**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**
Director General de Libros: **Juan Pascual**

REDACCIÓN
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Ugo R. Sánchez**
Redacción: **Bruno Sol Nieto, Roberto Serrano Martín, Ana Márquez, Daniel Rodríguez**
Maquetación: **José Luis López Ibáñez, Ángel Ibáñez Espinosa**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Natalia Muñoz, Carlos Burdalo, Javier Bautista, Isabel Garrido, Yolanda González, Manuel Almedina** y **Rafa Notario**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Editorial y de Expansión de Revistas: **Oscar Becerra**
Director de Coordinación de Revistas: **Daniel Llagüerri**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodriguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482
Galicia: Manuel Fojo (Delegado). Tel 981 148 841. Fax 981 148 439

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99. Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, París, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres. Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**. Tel.: 52 55 20 75 00. Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7. 28037 Madrid
Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid)
Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84. 08009 Barcelona
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información



¡CONCURSOS EXCLUSIVOS!



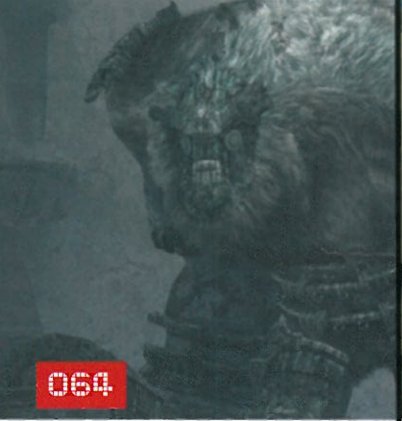
REGALAMOS:

- 25 EDICIONES ESPECIALES DE RESIDENT EVIL 4 + 15 LLAVEROS + 15 PULSERAS + 15 CAMISETAS
- 25 BATTLEFIELD 2: M.C + 25 MANDOS FPS MASTER
- 40 L.A. RUSH + 40 BANDAS SONORAS ORIGINALES



020

REPORTAJES



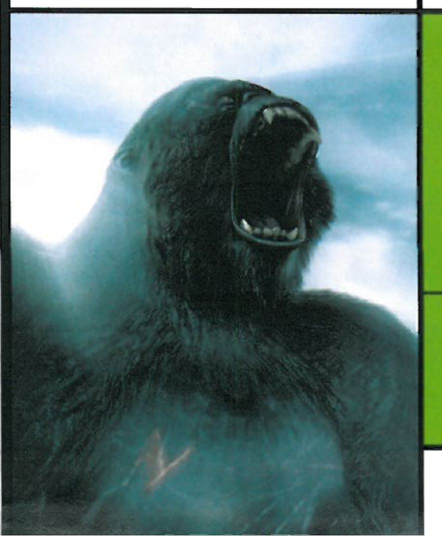
064

La última creación de los responsables de Ico se acerca... Prepárate para descubrir un mundo maravilloso



068

PRETEST



GUÍA COMPLETA Y TRUCOS DE PETER JACKSON'S KING KONG

Te contamos cómo llegar al final de la gran aventura de Ubisoft en la piel de Jack y Kong



TRUE CRIME NEW YORK CITY

El título estrella de Activision para estas navidades abre nuestra sección de Tests, y desde luego méritos no le faltan. Por primera vez un videojuego recoge de una forma realista el duro trabajo de un policía en una gran ciudad como Nueva York.



TEST

SECCIONES





LOS DOS EXTREMOS DEL PUENTE

Es más que posible que el fragor de las fiestas navideñas y el consiguiente desbarajuste mental y logístico de estas fechas ciegue un poco nuestro más preciado sentido y no nos deje discernir correctamente la posición real que ocupamos en el universo paralelo del videojuego. Imaginad por un momento un puente entre dos grandes acantilados, desnudo, sin ornamentos de ningún tipo y cuyo escenario horizontal está formado por un inerte cielo azul oscuro que hace inútil incluso la existencia del término paralaje. En el centro estáis vosotros y en cada extremo dos destinos diferentes, compatibles pero incapaces de compartir línea temporal. Si analizamos un poco más la fotografía que nos rodea nos daremos cuenta de algo ciertamente curioso. A nuestra espalda se encuentran todos los recuerdos y experiencias de 2005, todavía cálidos, latentes y perfectamente aprovechables en unos momentos en los que tendremos algo más de tiempo de lo habitual para despedirnos a lo grande de una etapa apasionante. Pero si miramos al frente, se dibuja ante nosotros un entorno vectorial todavía frío, en proceso e intangible pero poseedor de nuevas e infinitas sensaciones positivas y capaz de hacernos olvidar el presente. ¿Hacia qué lado dirigiréis vuestros pasos? ¿Retroceder y seguir saboreando las mieles del momento o avanzar y prepararnos para un futuro cercano y prometedor? En PlayStation 2 Revista Oficial lo tenemos claro, nos quedamos con las dos proposiciones. Os ofrecemos una docena de títulos indispensables para el próximo primer cuarto de 2006 y os regalamos la realidad de las emociones que están a vuestro alcance y que van a protagonizar estos instantes tan especiales que conforman el fin de un ciclo y el comienzo del siguiente. ¡Feliz Navidad y próspero año nuevo para todos!

MARCOS GARCÍA
Director



BUZÓN PlayStation®2

> Envía tu carta a C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid PlayStation 2 Revista Oficial Buzón PlayStation o escríbenos al siguiente e-mail: doc.ps2@grupozeta.es

Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PS2, de tu viaje a Japón con motivo del Tokyo Game Show, de tu PS2 «tuneada» •

PlayStation, divierte y enseña

Adrián Payol Montero
Arroyomolinos (Madrid).

Que bueno es jugar con **PlayStation**. Te diviertes un montón y pasas horas frente al televisor; el problema viene cuando tus padres te dicen: «Ya has jugado mucho por hoy» y otras veces te dicen: «esto no aporta nada para el estudio», pero eso no es así. Los juegos también enseñan, y a veces más que un día de clase normal. Gracias a *Pro Evolution Soccer* podemos aprender todos los países del mundo en el idioma que quieras. Las matemáticas las aprendemos con cualquier juego de coches (*Need For Speed, World Rally Championship*...), con los que sabremos S=VxT, las revoluciones a las que puede ir un coche, las partes de las que está compuesto, etc. Otros títulos como *Splinter Cell* o *Prince Of Persia* nos obligan a resolver acertijos y misiones, algo que nos ayuda a utilizar la cabeza. En definitiva, los juegos de **PS2** sirven para divertirnos y al mismo tiempo, aprender.

Baloncesto; ¿NBA o ACB?

Mikel Urendez Royan
Palamós (Girona).

En la actualidad, todos los juegos de baloncesto son de la NBA. Mi planteamiento es que podrían sacar al mercado un juego de la ACB, ya que supongo que a la juventud de hoy en día le gustaría poder jugar al baloncesto con estrellas que juegan en España, como por ejemplo Raúl López, Navarro, Bullock, Scola, Fran Vázquez, etc. A mi, personalmente, me encantan los juegos de baloncesto y tengo la mayoría de los que han salido al mercado, pero creo que ha llegado el momento de que se cree un juego de la ACB para potenciar y patrocinar el baloncesto español.



Aquí tenéis a Pilar, la gata de Abraham Ramírez Gil, adicta al deporte. Después del *padel* y el básquet, lo mejor es una partida a *PES5*.

Internet, un mundo sin límites

Emilio José Muiños Cristóbal
Villarrapa (Zaragoza).

Yo juego On-line, ¿por qué no iba a disfrutar al máximo del potencial de **PS2**? Es una experiencia única. Un juego que te aburre y ya no

EL TEMA DEL MES

Este mes: ¿Qué juego o juegos de PlayStation 2 y/o PSP te vas a comprar estas navidades?

Estas navidades, Genji

Chema Santiago Pidre.
Vía e-mail.

Gracias a la *demo* que contiene esta revista he encontrado el juego que buscaba, un juego que reúne unas características un tanto peculiares. Durante un mes he estado buscando un juego de aventuras, que me durase bastante tiempo y al fin lo he encontrado. Espero que cuando lleguen las navidades ya lo tenga en mi poder.

Yo lo tengo claro: Prince Of Persia

Markel Bilbao de la Vega.
Vía e-mail.

Tengo claro un juego que, espero, caiga en mis manos, *Prince Of Persia: Las Dos Coronas* para **PlayStation 2**. Las razones que me impulsan a comprarlo, son, por un lado, que soy un gran fan de la saga (todavía me acuerdo de cuando jugaba al primer *Prince Of Persia*, en el que el principal objetivo era rescatar a una princesa antes de que terminara el tiempo) y, por otro lado, las novedades que este juego incluye: la posibilidad de controlar al príncipe oscuro, poder recorrer la mítica ciudad de Babilonia, más luego las ya clásicas piruetas de las que es capaz el príncipe, tales como caminar por la pared y utilizar el entorno para acabar fácilmente con sus enemigos.

Asterix y Obelix XXL2, versátil y divertido

Victoria López Vico.
Vía e-mail.

Asterix y Obelix XXL2 va a ser el juego que me voy a comprar estas navidades. ¿Por qué? Pues sobre todo por dos cosas: es muy versátil tanto para chicos como para chicas (y en esa segunda parte estoy yo, je je) y porque es genial para desconectar del mundo, siendo tan divertido (he jugado a la *demo* que incluís en vuestra revista) y te sirve para entretenerte con graciosos personajes junto con una buena banda sonora. Sin duda ¡es genial!

Después de jugar a vuestra demo, King Kong

Borja Montaño Sanz.
Vía e-mail.

Saludos a los lectores, la verdad es que lo tengo muy claro, me voy a comprar *Peter Jackson's King Kong*. ¿Por qué? Porque he jugado a la *demo* que venía en vuestra revista con dos niveles completos y es la caña, además habláis muy bien de él con ese pedazo 9,4 que le habéis puesto, y tal y como decías en la página 89, hace mucho que no salía un desarrollo tan absorbente y lleno de posibilidades. Y encima me pagáis 5 Euros con ese de descuento que dabais en la revista.

Fahrenheit; buscando nuevas experiencias

Antonio Villar Preto.
Vía e-mail.

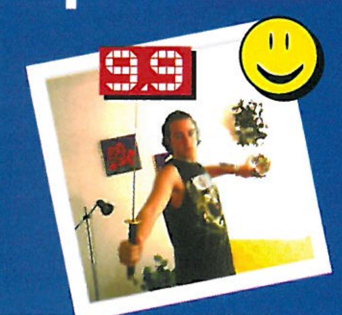
Estas navidades me apetecía un juego distinto. La opción clara hubiera sido *Shadow Of The Colossus*. Desgraciadamente no estará disponible. Me he impuesto otra condición: el título no debe ser una secuela. Lo malo es que esto deja fuera de juego (valga la redundancia) a todo un *Resident Evil 4*. Lastima. Es lo suficientemente innovador como para haber inaugurado una nueva franquicia. Es lo que tienen las condiciones. Me parece que el elegido va a ser *Fahrenheit*. Es diferente y no es una secuela. A veces parece que estemos jugando siempre al mismo juego. Hay que buscar nuevas experiencias.

En el próximo número, el tema será:

Mejor navegador web, localizador GPS, funciones de teléfono móvil... ¿Qué te gustaría ver en futuras actualizaciones de PlayStation Portable?

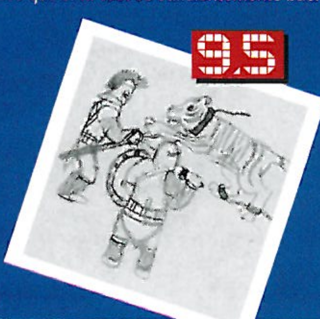
punTÚa

Si tu juego preferido ha aparecido en nuestras páginas con una puntuación que crees que no se merecía, o si simplemente quieres dar una opinión alternativa a nuestros Test, ahora tienes la oportunidad de enviarnos tus propios comentarios de los últimos juegos aparecidos en nuestra, vuestra revista. Envíanos tu foto junto al comentario y no olvides que si tu Test es suficientemente bueno, también puedes ganar uno de los juegos que regalamos.



SOUL CALIBUR III

FBMS, vía e-mail.
Éste juego está que se sale, jamás había visto unos gráficos con tanta precisión en un *beat'em-up*. Aunque es cuestión de gustos, para mí es mejor que *Tekken 5*, pues innova más. Por ello he tenido que enfundar mi espada para decir que por sus excelentes gráficos y su modo de creación de jugador, que nunca había visto en uno de este género, es el mejor juego de lucha.



COLOSSEUM

Alberto L. Aranda, Jerez de la Frontera (Cádiz).
Éste me parece el mejor juego de gladiadores que he visto. Tiene unos gráficos alucinantes; los escenarios no son muy variados pero la animación es perfecta. Cuenta con unos momentos muy emocionantes en los que tienes que pelear con animales (toros y tigres) lo que hace que sea más adictivo de lo que ya es.

¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo! • ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de PlayStation 2 Revista Oficial?

usas, toma una nueva dimensión a través de Internet, donde su duración y capacidad de entretener no tiene límites. Todo el mundo debería probarlo, ya que ahora somos más bien pocos. Los motivos pueden ser las actualizaciones como personajes jugables, niveles o extras que se pueden obtener en la red de **PS2**, y la falta en muchos juegos de un servidor español, como tienen *Killzone* (mi favorito) o *SOCOM*, que son los que más usuarios tienen.

Historias sacadas de PlayStation 2

Francisco Javier Navarro
Montalbán (Teruel).
Hola, os escribo para comentaros que tengo un amigo que le encanta **PS2**, y que se pasa los juegos más cortos en pocas horas, y los más largos, como *Grand Theft Auto San Andreas* en dos o tres días; y lo que hace siempre después de terminarlos es coger el ordenador y empezar a crear historias basadas en videojuegos de **PS2**. Ahora acaba de finalizar *King Kong* y ya está escribiendo una segunda parte. Tiene unas cincuenta historias en total y nunca se cansa, ha terminado todas, y la más larga tiene 500 páginas y trata de lo que pasa después de *Final Fantasy X-2*.
Nota de la redacción: ¿por qué no animas a tu amigo a enviarnos una de sus historias? Si nos gusta, prometemos publicarla en la sección.

Más vale tarde que nunca

Víctor Manuel Ruiz Nache.
Elche (Alicante).
Siempre he sido un gran apasionado de los ordenadores, pero he tenido el mismo problema, para los buenos juegos se necesita una máquina potente que se queda anticuada en poco tiempo. El otro día en unos grandes almacenes vi el *pack* de **PlayStation 2** con *EyeToy 3*, me armé de valor y me lo compré. Me arrepentí nada más probar **PlayStation**... pero de no habérmela comprado antes, ya he probado unos cuantos juegos y es un placer jugar, y no tener que esperar a instalar los juegos en el ordenador y cruzar los dedos para que se configure bien. Por cierto me salieron agujetas de jugar al *EyeToy*; es que uno se va haciendo mayor.



Ignacio Segura Díaz nos envía su particular visión de uno de los *4 Fantásticos*. Ésta es su antorcha humana «alternativa».

Navidades con Pro Evolution Soccer

David Gil Barro
Puerto Real (Cádiz).
Desde hace más de seis años si hay una compra segura en mi casa cada Navidad es el *Pro Evolution Soccer* de turno. Más que el turrón de chocolate, Papá Noel, los machacones villancicos o Ramón García presentando las uvas desde la Puerta del Sol, para mí la Navidad es sinónimo de mi nuevo *PES*. ¿Exagero? Os contaré algo. Llevo en esto de los videojuegos desde los ocho años aproximadamente, cuando mis padres me compraron un *Amstrad CPC 464* con monitor de fósforo verde (qué tiempos...). Ya entonces descubrí que, de entre todos los géneros, tenía especial predilección por los simuladores de fútbol. Creedme que no exagero cuando os digo que los he probado casi todos: *Match Day, Kick Off, Sensible Soccer, Emilio Butragueño, Michel Super Skill, Italia 90* de MegaDrive, *Actua Soccer* y los diferentes *FIFA* de **PSX**, y un largo etcétera. Pero cuando cayó en mis manos un tal *ISS Pro* noté que estaba ante algo especial, un «fuoriclasse» que dirían los italianos, un antes y un después en la historia de los videojuegos si queréis. Los que conozcáis esta saga y os apasione el fútbol sabréis de qué os hablo, conocéis esa profunda sensación de admiración y agradecimiento hacia los chicos de **KCET** que siente uno cada vez que trenza una jugada de esas que sólo se pueden ver en esta ya mítica saga. Cuántos nos hemos descubierto diciéndoles a nuestras resignadas novias frente al TV «¡mira, mira qué jugada! Es fútbol de verdad». Lo dicho, todo un clásico navideño en mi casa. Así que, desde aquí, gracias a **Konami** por completar la Navidad a tantos apasionados del fútbol y los videojuegos.



REGALAMOS CINCO JUEGOS NEED FOR SPEED: MOST WANTED.

Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo PS2 o PSP... Las mejores cartas o e-mails ganarán un juegazo Need For Speed: Most Wanted para PlayStation 2.

Si ves este símbolo junto a tu nombre, ¡enhorabuena, habrás ganado el juego del mes!

¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con el símbolo de la izquierda se llevarán uno de los 5 Soul Calibur III que regalamos!

NOTICIAS
Toda la actualidad de PlayStation 2

EL MEJOR TERROR EN TU CONSOLA

Project Zero 3: The Tormented y Siren 2 en 2006

Dos de los títulos que han sembrado más miedo y angustia en los 128 *bits* de **Sony** regresan a principios de año para devolvernos a los infiernos del terror psicológico. Por un lado, **Take Two** se encargará de distribuir el tercer capítulo de la obra de **Tecmo** el próximo 24 de febrero, donde la maldición de un nuevo personaje jugable (tendremos tres a nuestra disposición) servirá como excusa perfecta para sumergirnos en el *Survival Horror* más desasosegante y aterrador desde el nacimiento de *Silent Hill*. Por parte de **Sony C.E.** nos llega la secuela de su particular visión del género, acercándonos en esta ocasión a una misteriosa isla aparentemente deshabitada donde los acontecimientos se cruzarán constantemente entre los tres protagonistas del juego. La cultura japonesa y una ambientación de cine siguen siendo los estandartes del juego. Dos simples ejemplos de un año que se presenta irresistiblemente aterrador.





OUTRUN DERRAPA EN PLAYSTATION 2

Tras el excelente trabajo realizado con la conversión de *OutRun 2* a consola, los ingleses **Sumo Digital** prometen acercar a nuestros *DualShock* la conducción más *arcade* y veloz a manos del ya icono lúdico *Ferrari Testarossa*. ***OutRun 2006: Coast To Coast*** te permitirá elegir entre doce modelos de la escudería italiana con los que recorrer 30 escenarios que recogen los mejores de la saga. Incluirá modo On-line para hasta seis jugadores. Ya podemos escuchar su excelente banda sonora en la lejanía...

DRAKENGARD 2, DE LA MANO DE UBISOFT

Después de trabajar juntos en Europa con joyas como *Star Ocean: Till The End Of Time*, **Square Enix** ha llegado de nuevo a un acuerdo con la compañía francesa para distribuir en territorios PAL la secuela de este *Action RPG*. Llegará a principios de primavera tras un exitoso paso en Japón.







PLAYSTATION 2 ALCANZA LOS 100 MILLONES

Ya podemos decirlo. El pasado 29 de noviembre **PlayStation 2** se convirtió en el sistema de entretenimiento doméstico que más rápidamente se ha instalado en los hogares de todo el mundo, al conseguir alcanzar en 5 años y 9 meses desde su lanzamiento en marzo de 2000 una cifra que su antecesora (**PSX/PSone**) consiguió prácticamente en el doble de tiempo. La bestia negra de **Sony** acumula más de 6.200 títulos y 1.869 billones de juegos vendidos.

SONY C.E. ADQUIERE GUERRILLA GAMES

En un nuevo movimiento de alimentar a la recién nacida SCE Worlwide Studios con los mejores estudios de desarrollo, Phil Harrison (presidente de la nueva división de software) anunció el pasado 7 de Diciembre la adquisición de la compañía responsable del aclamado Killzone, actualmente trabajando en varios proyectos basados en su ópera prima, entre ellos un título para PS3 y PSP.



TORNEO TEKKEN 5

El alicantino Héctor Márquez se convirtió en el Rey del Puño de Hierro

El pasado 26 de noviembre el Palacio de Congresos de Madrid acogió a los más de doscientos asistentes de la final del Torneo *Tekken 5 Puño de Hierro*, que enfrentó a los ganadores de las competiciones realizadas en diferentes localidades de la geografía española. A lo largo de la jornada se fueron disputando las diferentes rondas clasificatorias alternadas con diferentes enfrentamientos premiados con suscripciones de un año a nuestra revista, juegos *Tekken 5* o videoconsolas **PlayStation 2**. Asimismo, se sorteó una **PSP** entre todos los participantes. La otra **PlayStation Portable** fue para la ganadora del concurso de disfraces que conquistó al jurado (entre cuyos miembros se encontraba un representante de ***PlayStation 2 Revista Oficial***) con su elaborada recreación de uno de los atuendos de Asuka Kazama. El colofón de la tarde llegó con la gran final, disputada sobre un *ring* de boxeo frente una pantalla gigante. Sus cinco victorias con Wang Jinrei alzaron a Héctor Márquez como el mejor jugador de *Tekken* del torneo y, como tal, podrá viajar a Los Ángeles con el acompañante que elija para visitar los estudios de **Namco** y tomar parte en la gran final internacional que tendrá lugar en la capital californiana.







Sobre estas líneas, la ganadora del concurso de disfraces posa sonriente con su PSP junto a los otros finalistas. Arriba a la derecha, el incrédulo ganador del torneo, Héctor Márquez y debajo dos de los semifinalistas

TUS DISCOS EN DANCE FACTORY

El próximo 2 de Abril se pondrá a la venta este nuevo título de **Codemasters**. Y es que, más allá de intentar competir con los *Dance Dance Revolution* de **Konami**, *Dance Factory* nos propone montarnos nuestra propia discoteca ambulante al añadir la opción de reconocer cualquier CD de audio. Se han incluido varias opciones de juego para dinamizar las partidas, tales como un contador de calorías o un completo modo multijugador para hasta 16 jugadores. Y, los que no tengan miedo al ridículo, tendrán la oportunidad de grabar sus propias coreografías para luego enseñárselas a amigos y familiares. Un producto curioso y muy completo.



VIDEOJUEGOS EN LA JUMP FESTA 2006

Durante la pasada *Jump Festa* celebrada los pasados 17 y 18 de diciembre en Japón no sólo se presentó un *spin-off* de *Dragon Quest* (con el sobrenombre *Yangus*) sino la segunda entrega de *Valkyrie Profile* de **tri-Ace**.

COMMANDOS STRIKE FORCE, DE ESTRENO

Finalmente, marzo será el mes elegido por **Pyro Studios** y **Proein** para la comercialización del nuevo título de la saga española por excelencia. Aparte de leer nuestro reportaje, visita **www.commandosstrikeforce.com** para más detalles.

SEGA Y LOS JJ.OO. DE BEIJING 2008

La compañía nipona ha llegado a un acuerdo con los máximos organismos del COI para trasladar la magia de los Juegos Olímpicos a la consola. El videojuego oficial de tan memorable evento se encuentra en pleno desarrollo.

SEGA MUESTRA SUS NUEVAS ARMAS PARA 2006

Viajamos a Londres para conocer las nuevas apuestas de la compañía nipona

Hasta la capital londinense nos desplazamos el pasado mes de noviembre para asistir a la presentación del nuevo catálogo que **Sega** tiene preparado para la temporada que se avecina. Aparte de los títulos recientemente comercializados, se dio a conocer toda la gama de nuevos productos que las consolas de **Sony** recibirán en los próximos meses, incluida **PS2**. Para abrir boca, *Shadow The Hedgehog*, ya a la venta, hizo su aparición luciendo sus particulares habilidades en un título que **Sega** ha creado expresamente en torno a su personaje, *alter ego* del popular *Sonic*. Una ambientación oscura, muy diferente a lo que nos tiene acostumbrados el erizo azul, es su principal característica. Ya para entrar en calor nos encontramos con gratas y frescas sorpresas como *Phantasy Star Universe*, un completo *RPG* repleto de acción y fantasía en un ambiente apocalíptico que mezcla los diseños más clásicos con la ciencia ficción, dando como resultado un título cuyo mayor atractivo es el contar con un completo sistema multijugador. Aunque en España no dispone aún de gran aceptación, en Japón y Estados Unidos es garantía de éxito. Los *MORPG* están de moda y **Sega** quiere «hacerse eco» de ello... Otro de los títulos a destacar fue *Sonic Riders*, un divertido guiño a los deportes extremos donde la acción más frenética constituye la base principal del juego. Y para culminar la presentación, *Sonic* para la nueva generación vio la luz deslumbrando con impresionantes gráficos y, al parecer, un necesario aire fresco para la saga. Tras lo que pudimos ver, creemos que **Sonic Team** está en condiciones de adaptar las virtudes de una leyenda lúdica como *Sonic* a los tiempos que corren.

PHANTASY STAR UNIVERSE



SONIC RIDERS



«SONIC PARA PS3 FUE LO MÁS DESTACADO EN UN EVENTO DONDE EL ERIZO AZUL FUE EL PROTAGONISTA»

Detrás de Sonic para la nueva generación se encuentra el equipo japonés de Sonic Team, una garantía de calidad

ROCKSTAR GAMES
PRESENTA

Grand Theft Auto
Liberty City Stories

"EL MEJOR JUEGO DE PSP
LLEGA CON EL SELLO DE GTA".
9.5/10
-PLAYSTATION®2 REVISTA OFICIAL

YA A LA VENTA PARA PSP™

WWW.LIBERTYCITYSTORIES-ELJUEGO.COM





PSP™



TOP 10

Aquello de «Año Nuevo, Vida Nueva» no parece haber afectado a las listas de los juegos más vendidos y alquilados, que permanecen bajo el reinado indiscutible de *Pro Evolution Soccer 5*. *Resident Evil 4* también parece haberse abonado a la segunda posición en alquiler y venta, aunque ningún título ha sido capaz de desbancarle en nuestra propia lista de preferencias. Ni el fantástico *True Crime: New York City* de Activision.



LOS MEJORES
Enero 2006 — PlayStation 2 Revista Oficial - España

01- RESIDENT EVIL 4 (CAPCOM-EA)
02- NEED FOR SPEED MOST WANTED (EA GAMES)
03- SOUL CALIBUR 3 (SONY C.E.-NAMCO)
04- THE WARRIORS (TAKE 2)
05- TRUE CRIME: NEW YORK CITY (ACTIVISION)
06- PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
07- GUN (ACTIVISION)
08- CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE (ACTIVISION)
09- KING KONG (UBISOFT)
10- LAS CRÓNICAS DE NARNIA... (ATARI)



LOS MÁS ALQUILADOS
BLOCKBUSTER — NOVIEMBRE 2005

01- PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
02- RESIDENT EVIL 4 (CAPCOM-EA)
03 DRAGON BALL Z B. TENKAICHI (BANDAI-ATARI)
04- EYETOY PLAY 3 (SONY C.E.)
05 LOS SIMS 2 (EA GAMES)
06 FIFA 06 (EA SPORTS)
07- NBA LIVE 06 (EA SPORTS)
08 BURNOUT REVENGE (EA GAMES)
09- THE WARRIORS (TAKE 2)
10- JAK X (SONY C.E.)



LOS MÁS VENDIDOS
CENTRO MAIL — del 1 al 30 de NOVIEMBRE

01- PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
02- RESIDENT EVIL 4 (CAPCOM-EA)
03- FIFA 06 (EA SPORTS)
04- NFS MOST WANTED (EA GAMES)
05- STAR WARS BATTLEFRONT II (ACTIVISION-LUCASARTS))
06- POP: EL ALMA DEL. (PLATINUM) (UBISOFT)
07- DRAGON BALL Z B.TENKAICHI (BANDAI-ATARI)
08- NFS UNDERGROUND 2 (PLATINUM) (EA GAMES)
09- GUN (ACTIVISION)
10- THE MATRIX: PATH OF NEO (ATARI)

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO NBA LIVE

Los ganadores de 1 juego y 1 camiseta son:
- Jesús Manuel Álvarez Cabeza (CÁDIZ)
- Roberto Santana Padrón (LAS PALMAS)
- José Ángel Moreno Gómez (CÁCERES)
- Carmen Romero Llanes (BARCELONA)
- Ana Mª Fernández Reyero (MÁLAGA)

Los ganadores de 1 juego son:
- Francisco Javier Cortés Cabeza (MÁLAGA)
- Juan Fernández Linares (BARCELONA)
- Sergio Quinquilla Artacho (BARCELONA)
- José Manuel Cárdenas Ordóñez (CÁDIZ)
- Milagros García Martínez (CANTABRIA)
- Remei Coll Verges (BARCELONA)
- Mª Victoria de la Osa Martínez (MADRID)
- J. Miguel Merenciano (ASTURIAS)
- Iker Bernal Serna (VIZCAYA)
- Sergio Giménez Neril (LLEIDA)
- Gonzalo González Fuertes (ASTURIAS)
- Alberto de la Presa Mayol (BARCELONA)
- Mónica López Sierra (TOLEDO)
- David Puyol Brescó (LLEIDA)
- Vicente Rico Blanes (ALICANTE)
- Iñaqui Garbayo Redondo (GUIPÚZCOA)
- Miguel Esquerdo Pérez (ALICANTE)
- J. José Gómez Sánchez (HUESCA)
- Sergio Olivera Daza (SEVILLA)
- Daniel Alonso Rayo (ALICANTE)
- J. Miguel Cabrero Macarulla (LÉRIDA)
- Silvia Rodríguez Pimienta (BARCELONA)
- José Ramón Martínez Carbonell (MURCIA)
- Rosa Mª Vilalta Pallares (HUESCA)
- José Luis Yuste Domingo (VALENCIA)
- Alejandro Tinajero Montoya (CIUDAD REAL)
- Jacobo Rodríguez López (PONTEVEDRA)
- José Mª Padilla López (BARCELONA)
- Antonio Vercet Tormo (HUESCA)
- Jorge Tejeda Vila (BARCELONA)
- Juan Comas Blanch (BARCELONA)
- Lourdes Ramírez Alcalde (MÁLAGA)
- Belén Mosquera Montero (ASTURIAS)
- Miguel González Rodríguez (PONTEVEDRA)
- Marc Fábregas Jiménez (BARCELONA)
- Javier Wigner Villar (JAÉN)
- Mª Rosa Pérez Crespo (MURCIA)
- Manuela Romaguera Cuevas (MADRID)
- Andrés Felipe Cuesta Pereira (NAVARRA)
- Marco González Sanz (MADRID)

ADESE DEBATIÓ LA SITUACION DEL MERCADO DEL VIDEOJUEGO

La Cámara de Comercio de Madrid acogió, el pasado 24 de noviembre, una tertulia organizada por **aDeSe** en la que se analizó la situación y desarrollo del videojuego en España. El evento contó con la presencia de Ignacio Pérez Dolset (Dtor. General de **Proein** y **Pyro Studios**), Rafael Martínez-Avial (Dtor. General de **Electronic Arts** España), Borja Martínez de la Rosa (representante de la firma de capital riesgo **Apax Partners**), Salvador Soriano Maldonado (representante del Ministerio de Industria, Turismo y Comercio) y Carlos Iglesias (Secretario General de **aDeSe**). La principal conclusión a la que se llegó fué que los títulos de videojuegos creados en España suponen sólo el 0'5% de los que se consumen en nuestro país, y por lo tanto es imprescindible aunar los esfuerzos de la administración pública y de las empresas del propio sector para mejorar estos resultados.



La tertulia tuvo como principal objetivo aunar ideas para mejorar y aumentar la producción de videojuegos en nuestro país, que actualmente se reduce a un 0'5% del mercado

¡JUEGA ON-LINE SIN CABLES!

Zoom Technologies nos presenta un punto de acceso ideal para aquellos que tengan la conexión a Internet lejos de la consola. Compatible con la mayoría de *routers WiFi* disponibles en el mercado (*D-Link* incluido), *Zoom Game Point* se presenta como una opción calidad/precio muy interesante. Además, las dos antenas direccionales portátiles permiten aumentar la velocidad de conexión. El P.V.P. es de 69,50 € (IVA incluido).

El punto de acceso incluye dos antenas direccionales portátiles que permiten aumentar la velocidad hasta 125 Mbps

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO BEATDOWN: FISTS OF VENGEANCE
- Francisca Agüera Parrón (MURCIA)
- Agustín Hernández Gilabert (MURCIA)
- Marta Prat Gudayol (BARCELONA)
- Raúl Santos Ortiz (CUENCA)
- Pere Paulí Romigosa (BARCELONA)
- Pedro Juan Castillo Timoner (CASTELLÓN)
- Juan Manuel Amador Martín (SEVILLA)
- Fco. José Ramírez Gómez (MADRID)
- Santiago Jiménez de la Falla (SEGOVIA)
- Héctor Ruiz Montesinos (CIUDAD REAL)
- Emilio Rivas Peralta (ALMERÍA)
- Iván Mesa Gómez (ALICANTE)
- Javier Moreno Tendero (ALBACETE)
- Sergio Salmerón Nogueras (BARCELONA)
- Juan Ignacio Ezama (MADRID)
- Ramón Moreras Ortega (BADAJOZ)
- Adrián Sánchez Rodríguez (MADRID)
- Fco. José Contreras López (ALBACETE)
- José Vicente Bevía Espuch (ALICANTE)
- Ainoa Torres Gómez del Pulgar (ALMERÍA)

LOS SIMS

Jugado por

Borja De Altolaguirre



Alex era un solitario. Buscaba amor en Internet y sentido a su vida en el Sistema Solar. Una noche fue abducido por unos extraterrestres. Pero no unos cualquiera, por una tía buena extraterrestre a la que le gustaban los jacuzzis y las damas espaciales. Pensarás que los problemas de Alex se habían acabado aquí, pero si había algo que a Alex le gustaba menos que los jacuzzis era que una extraterrestre le diera palizas jugando a las damas espaciales. Hay gente que no se contenta con nada.



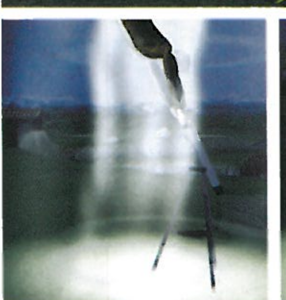
Y tú ¿cómo juegas? www.lossims.com







































Ir de compras nunca fue tan divertido

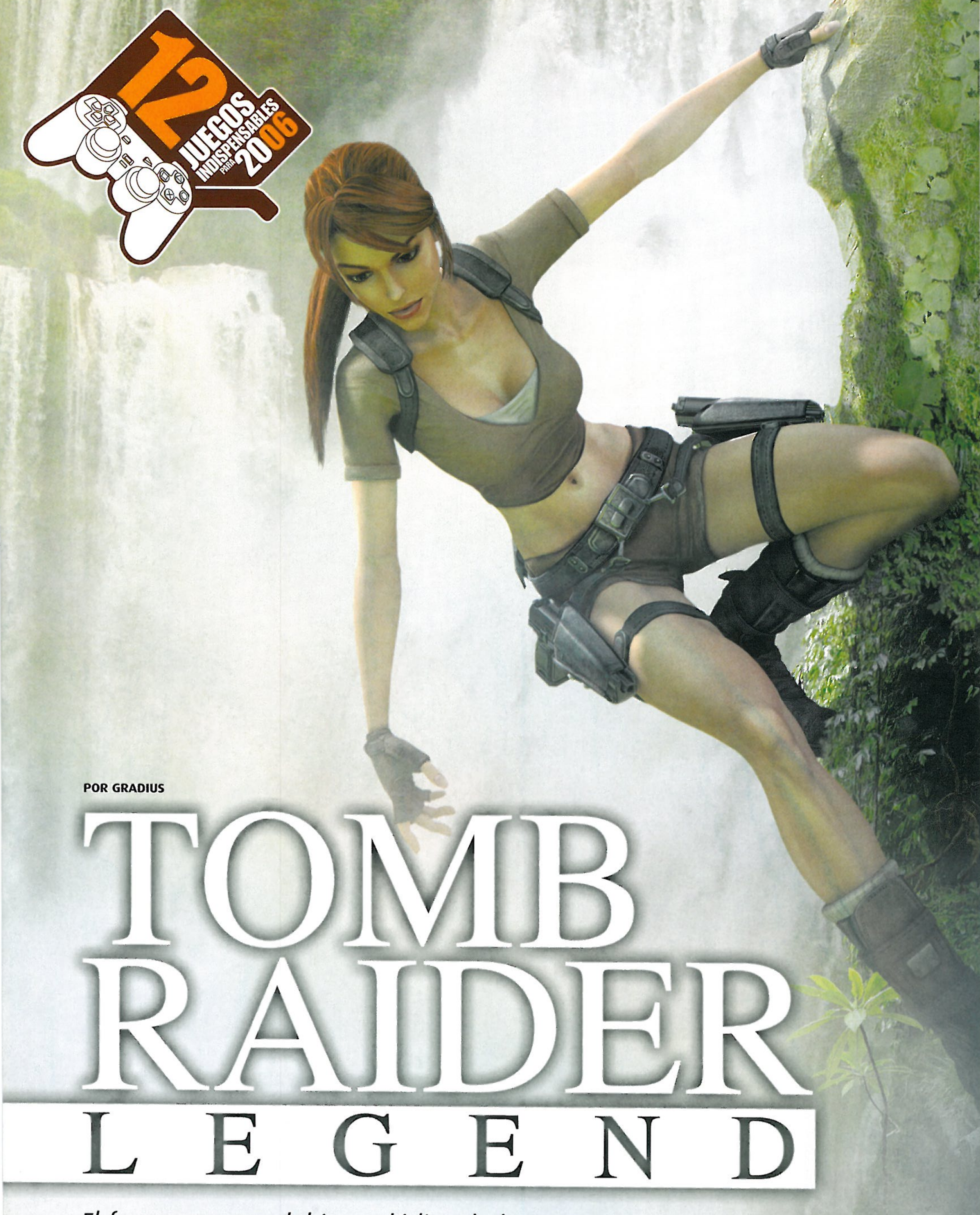
FUERA DE LO COMÚN

MANDO FPS MASTER
Especialmente diseñado para los *shooters* en primera persona. Incluye dos gatillos como los de una pistola y una pantalla *LCD*. Distribuido por **Nobilis**.
PVP-R: 29,95 €

SNIPER RIFLE & ARCADE SHOTGUN
Entre sus múltiples características destaca el retroceso que imita al de un arma real, la ráfaga automática y sus accesorios desmontables. Distribuido por **Virgin Play**.
PVP-R: 49,95 €

MANDO MOTOSIERRA RESIDENT EVIL 4
Al tirar del cordón simula el sonido de una motosierra. Incluye un sensor de movimiento para que Leon sitúe su arma en la misma posición en que tú coloques el mando. Distribuido por **Virgin Play**.
PVP-R: 69,90 €

¿No sabes qué regalar? ¿Estás aburrido de jugar con los mandos de siempre? Este mes os ofrecemos tres originales alternativas...



POR GRADIUS

TOMB RAIDER LEGEND

El fresco renacer del icono lúdico de los noventa





El gancho magnético no sólo servirá de especial utilidad para alcanzar enclaves aparentemente imposibles. Podrás utilizarlo como eficaz arma contra los enemigos

ARMAS DE MUJER

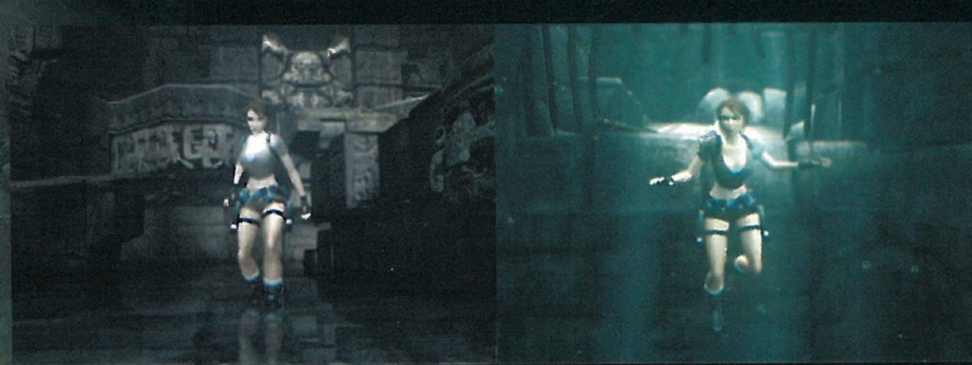
Podrás apuntar y disparar con dos 9 mm. mientras te mueves por el escenario, saltas o ruedas por el suelo para alcanzar un punto donde estés a salvo de las balas.



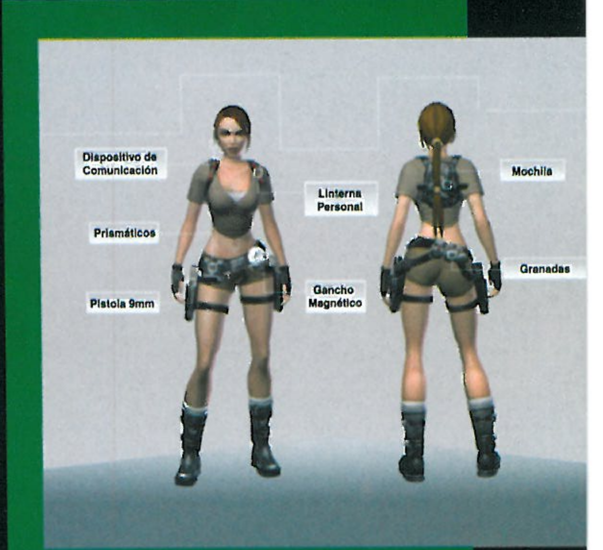








El nombre de Lara Croft siempre ha despertado múltiples reacciones entre los amantes de los videojuegos y la indiferencia no ha sido ninguna de ellas. Durante los últimos diez años, el personaje que Toby Gard creó con el fin de hacer un hueco a una figura femenina en el Olimpo donde reposan glorias como Solid Snake o Pac-Man ha sufrido una constante metamorfosis, convirtiéndose en una gran estrella que, desde lo alto del firmamento lúdico donde se encuentra, ha visto cómo la fuerte luz con la que comenzó a irradiar a mediados de los noventa ha ido desvaneciéndose poco a poco junto al espíritu aventurero que la vio nacer. Dispuestos a no dejar que la leyenda se difumine en el espacio, **Crystal Dynamics** (creadores de la excelente saga *Soul Reaver*) ha tomado el testigo que **Core Design** lleva explotando desde 1996 creando un nuevo universo *Tomb Raider* donde se respira un aire que mezcla el mejor aroma de las entregas anteriores (destacando los dos primeros títulos por encima del resto) con elementos más frescos y menos recargados. Desde **PS2 R.O.** viajamos el pasado 19 de noviembre hasta las oficinas de la desarrolladora norteamericana en San Francisco para comprobar de primera mano que la nueva aventura de la señorita Croft



CROFT, LARA CROFT

Por primera vez en la serie, todo lo que porta nuestra heroína a lo largo del juego se ve en todo momento. Un arsenal de *gadgets* te acompañará en tu aventura: la linterna y el gancho magnético son dos de los artefactos más útiles para manejarte en el interior de los oscuros templos a visitar. No echarás en falta absolutamente nada. Las pistolas, tu mejor aliado.



WORK IN PROGRESS

Cada escenario, cada nuevo movimiento, cada aspecto del juego está siendo mimado hasta el último detalle. Incluso en el apartado sonoro nos encontramos con una labor soberbia, con más de 3 h. 30' de música y sonido de las culturas presentes en el juego. En *Dolby*.

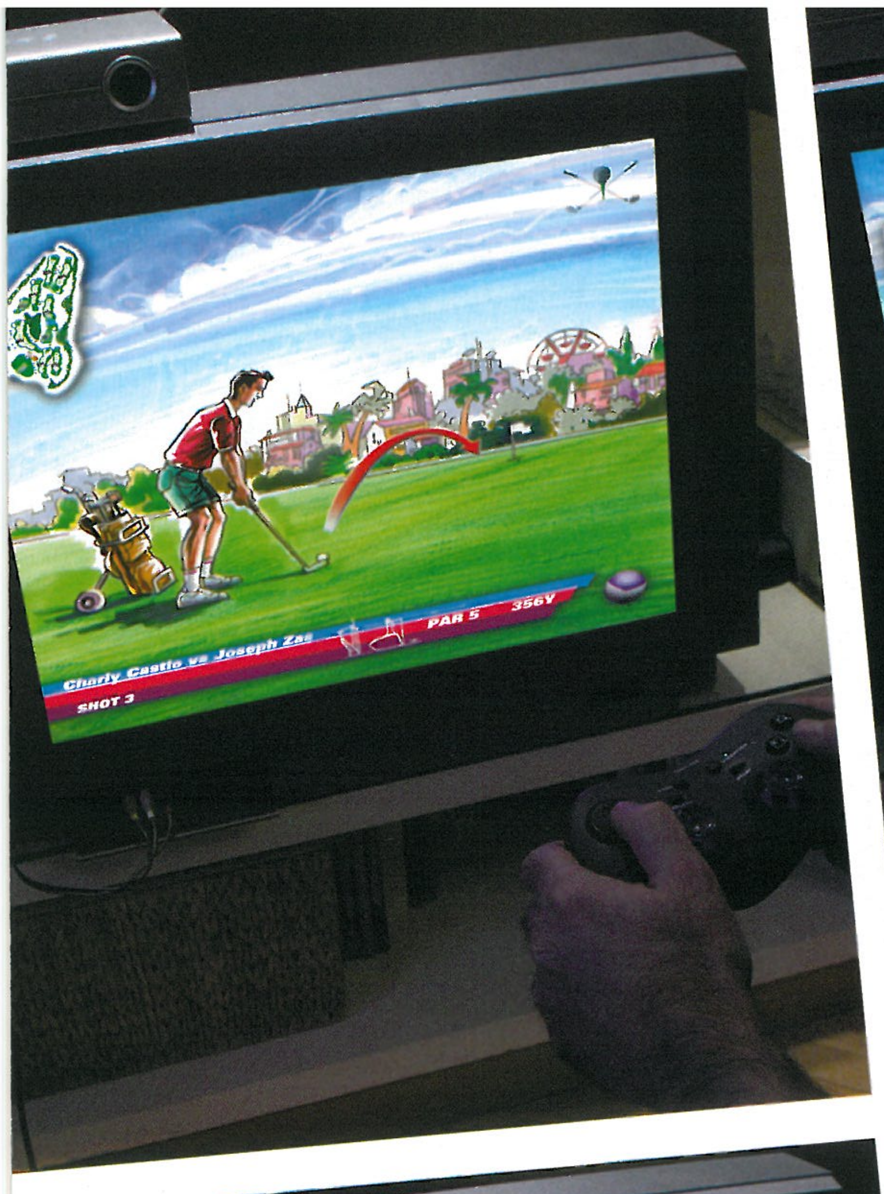
Los escenarios son interactivos prácticamente en su totalidad. Aparte de nuestras letales pistolas, podremos hacer uso de otras armas de fuego repartidas en zonas del nivel donde nos encontremos

PS2 AL LÍMITE

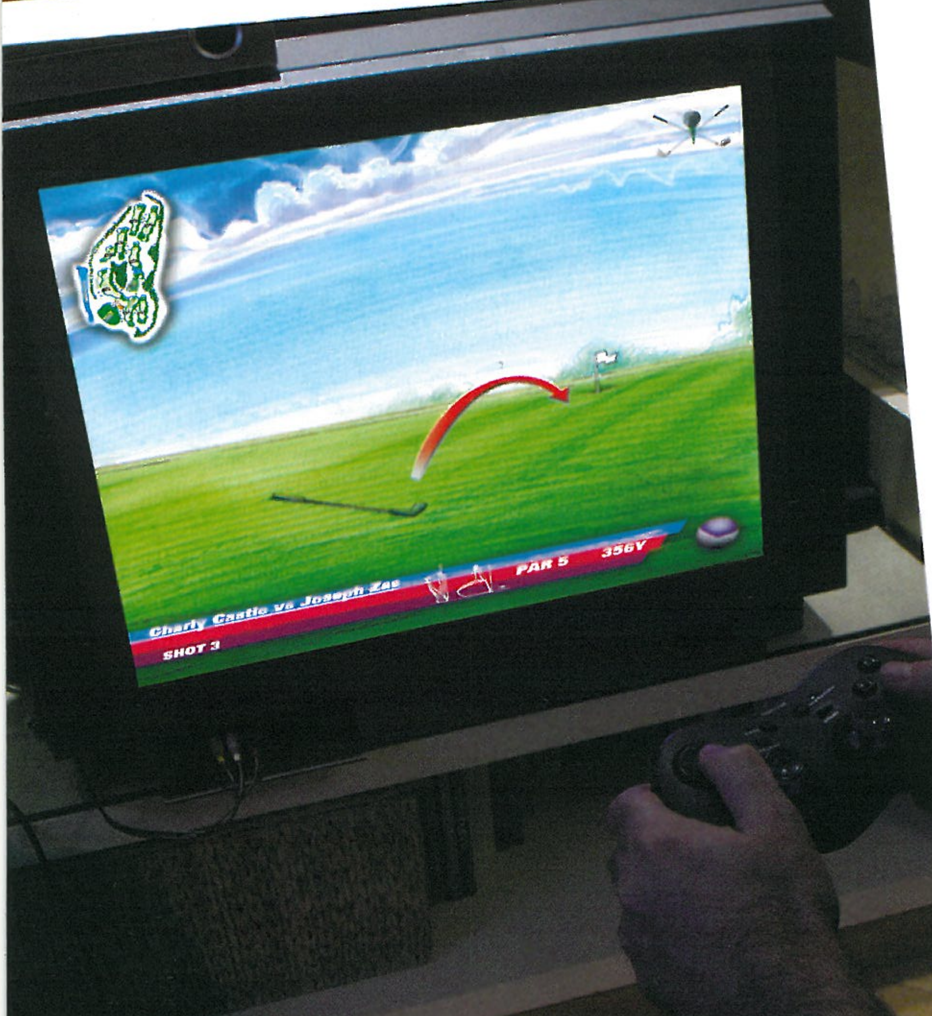
Emotion Engine en su máxima expresión para dar lugar al universo *Tomb Raider* más hermoso y completo jamás creado. La dinámica de partículas y animación de nuestra protagonista son sencillamente soberbios. Una vez más, seguimos sorprendiéndonos con **PS2**.

continúa caminando por los excelentes derroteros que ya mostró durante el pasado **E3**, con una demostración jugable que devolvió *in situ* la ilusión perdida a todos los amantes de la saga. Como ya sabréis la mayoría, el séptimo capítulo gira en torno a una nueva búsqueda en las lejanas y exóticas tierras de América del Sur (por el momento se han confirmado localizaciones como Perú, Bolivia o el Oeste de África). Bello paraje donde te encontrarás con un misterioso personaje, de nombre James Rutland Jr., dispuesto a conseguir por todos los medios la misma reliquia codiciada por la bella heroína. Por el momento, poco más se ha revelado sobre el argumento del juego, aunque si éste brilla a la misma altura que su impresionante apartado técnico, no debemos por qué preocuparnos. **Crystal Dynamics** asegura que *Legend* albergará un 70% de aventura y un 30% de acción. Y en cuanto a la longevidad del episodio, entre un total de 10/12 horas de duración (9 niveles), lo que se traduce en un claro intento de regreso a los orígenes. En el apartado jugable se han añadido elementos que recuerdan a obras maestras contemporáneas de la talla de *Prince Of Persia* o *God Of War* y *Resident Evil 4* (combinación de botones en momentos clave), otorgando a la aventura una preciada variedad entre tanto *puzzle* y plataforma. Si tuviéramos que resumir la filosofía de este nuevo capítulo, ésta sería la

«LEGEND ES UN CLARO REGRESO A LOS ORÍGENES»







UNA SOCIEDAD VALE
LO QUE VALEN SUS IDEAS

SI NOS LAS ROBAN
¿QUE NOS QUEDA?







La acción se ha reducido a un 30%. Seguiremos haciendo uso de nuestras técnicas de combate

NIVELES

Por el momento se ha anunciado que el juego contará con nueve niveles que transcurrirán a lo largo de diferentes localizaciones del planeta. Desde América del Sur hasta el Oeste africano hay muchas ciudades que visitar. En los estudios de **Crystal Dynamics** pudimos ser testigos de una excelente demostación técnica en el nivel de Bolivia, mientras que los *hands on* se llevaron a cabo en el misterioso nivel que ha recibido por nombre *Flashback*.

de seguir disfrutando de los clásicos combates pero con un núcleo principal que recae en la habilidad y el manejo del personaje, dejando atrás obstáculos y trampas mortales por la búsqueda de nuevos desafíos por superar. Nuestras impresiones en este apartado no pueden ser mejores y, tras disfrutar del misterioso y cautivador nivel *Flashback* (**Eidos** ha asegurado que nuevos detalles del pasado de Lara serán desvelados a lo largo de la aventura), sólo podemos esperar a que la Primavera comience a dar sus primeros frutos y entre ellos se encuentre el título que nos acompaña. Ahora sí, para el final hemos querido dejar especial mención a dos de los elementos que dan singular sentido a esta nueva obra maestra para **PlayStation 2**. Uno de ellos es, por supuesto, el personaje femenino protagonista. En segundo lugar, el potente *engine* 3D que da vida al juego. Tras innumerables transformaciones, por fin nos encontramos con un perfecto equilibrio entre la mujer fatal, repleta de mareantes curvas, protagonista de los últimos episodios de la saga, y la acrobática arqueóloga de las primeras entregas. La belleza de Lara es ahora mucho más real, adaptada a los tiempos que corren y con habilidades que realmente serán de utilidad. Una figura más estilizada y ágil a las órdenes del *DualShock*. De las sensaciones que nos ha provocado ver tanta perfección gráfica acompañada de un personaje como Lara, muchos ríos de tinta podríamos derramar. El nivel al que tuvimos acceso en nuestro viaje a EE.UU. desbordaba una mezcla de hermosura y perfección técnica difícil de explicar. Tras llegar a lo alto de una elevada montaña en los Andes bolivianos, la perfecta figura moldeada de Mrs. Croft (se han empleado casi diez mil polígonos para recrear al personaje, el doble que en *El Ángel De La Oscuridad*) da paso a

CRONOLOGÍA TOMB RAIDER

TOMB RAIDER FEAT. LARA CROFT



1996

1997



TOMB RAIDER II

TOMB RAIDER III



1998

1999



TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION

TOMB RAIDER CHRONICLES



2000

2002



TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD

TOMB RAIDER: LEGEND



2006



un escenario repleto de incesante vida. Atrás hemos dejado un horizonte azul y despejado donde vislumbrar el infinito es casi un sueño posible de conseguir. El entorno selvático está formado por multitud de elementos con los que poder interactuar, mientras nos acompaña una música relajante y el particular sonido de la naturaleza. El movimiento del agua que cae desde lo alto de este enclave es tan sólo un ejemplo de lo que podemos encontrar. La dinámica de fluidos es perfecta (amén de nuestras incursiones en las profundidades acuáticas) así como el comportamiento de objetos como rocas o cajas de algunos templos. El efecto de luces es igualmente increíble, algo esencial para dotar del mayor realismo a recreaciones donde los rayos de sol se cuelan por recónditos huecos. La animación de Lara es punto y aparte. Se ha dejado a un lado la técnica *Motion Capture* y todos sus movimientos se han obtenido de forma manual. El resultado es simplemente espectacular. Mrs. Croft se balancea, nada y se agarra a los lugares más altos acompañada de una animación sobrecogedora. Según pudimos escuchar a Toby Gard, creador del mito, este se halla muy satisfecho con el enfoque que se le ha dado al personaje en esta nueva aventura, muy cercano a lo que se espera que sean los *Tomb Raider* de nueva generación. Tras lo que hemos visto y jugado, preferimos no pensar aún en **PlayStation 3** y esperar ansiosamente la *Beta* de *Legend*. La saga de **Eidos** ha roto con este capítulo definitivamente con su pasado, y no lo podía haber hecho de mejor forma.

«EL APARTADO TÉCNICO DA UNA NUEVA LECCIÓN DE LO QUE PS2 PUEDE CONSEGUIR. NO HAY LÍMITE»

CRYSTAL DYNAMICS

Creadores de la saga de culto *Soul Reaver/Legacy Of Kain*, la compañía afincada a las afueras de San Francisco ha tomado el relevo de **Core Design** con la intención de hacer retomar el vuelo a una franquicia que no pasa por sus mejores momentos. Toby Gard, padre de Lara Croft, y el resto de *staff* de la desarrolladora nos recibieron cordialmente el pasado 19 de noviembre.





BLACK

POR DOC

El potencial de Renderware es aprovechado por sus creadores con un espectacular shooter

Las dos últimas entregas de *Burnout* han demostrado sobradamente que los programadores de **Criterion**, además de ser lo suficientemente buenos como para crear un *middleware* (herramienta de programación) como *Renderware* (utilizado para la creación de títulos como *Pro Evolution Soccer*), son capaces de crear unos juegos divertidos y, sobre todo, espectaculares. Tras haber tocado techo en el género de la conducción, la compañía recientemente adquirida por **Electronic Arts** prueba suerte (por decirlo de alguna manera) en el género *shoot'em-up*. ***Black*** es un *shooter* en primera persona difícil, rápido, realista y, posiblemente, el más espectacular del catálogo de **PlayStation 2**. Como maestros de su propia herramienta, era de esperar que el *engine* de ***Black*** fuera potente, pero la puesta en escena conseguida por **Criterion** supera todas las expectativas. Sin despeinarse, su *engine* muestra un motor físico que no tiene nada que envidiar al ya mítico *Havok*, espectaculares efectos de iluminación, más partículas que cualquier otro juego que hayamos visto en **PS2**, increíbles efectos de humo y la capacidad de adaptar la calidad de las texturas dependiendo de la distancia, entre otras cosas. Con un *frame rate* muy alto y constante, el motor gráfico de ***Black*** muestra unos inmensos escenarios, repletos de elementos y con unas texturas de una calidad impresionante, pero lo mejor de su entorno es el nivel de interacción que **Criterion** le ha impreso. Casi todos los elementos del escenario reaccionan ante los proyectiles y las explosiones: si durante la acción disparas a una columna, se desprenderá un pedazo de ésta y sus añicos saltarán volando en una nube de polvo; si los soldados



TU PUNTERÍA TIENE PREMIO

... Y eliminar a varios enemigos con una sola granada o un disparo de escopeta... Como si de *Burnout* se tratase, a lo largo de la partida irás recibiendo pequeñas condecoraciones por realizar proezas como las mencionadas, y con otras no tan típicas como *Ricochet* (cuando el enemigo está en movimiento), *Multi Kill* (por explosión), *Blown Away* (para armas como la escopeta) y la que realmente cuenta al final de las misiones: *Black Ops*.

enemigos se ocultan detrás de un coche, no tendrás más que descargar una buena ráfaga para hacerlo explotar y eliminar a tus oponentes. Los agujeros de bala quedarán marcados de una forma diferente en cada superficie del juego, y la reacción será distinta dependiendo del arma empleada. Imagina el mencionado nivel de interacción sin ningún tipo de ejemplo, en la práctica, durante el juego y en un tiroteo entre unos 10 personajes de dos bandos; explosiones, nubes de polvo, trozos de cristal y cemento saltando por los aires... y esa es sólo la parte visual de ***Black***. La jugabilidad diseñada por **Criterion** parte de la misma base que *Burnout 3/Revenge*: planteamiento simple, acción continua, recompensas por cada pequeño logro y adicción a raudales. Su simple desarrollo (para jugar en condiciones tan sólo tendrás que aprender a hacer *zoom*, agacharte, cambiar de armas, lanzar granadas y, por supuesto, pulsar el gatillo) no es ni mucho menos sinónimo de baja dificultad, ya que la estructura de los niveles y, sobre todo, la avanzadísima inteligencia artificial de los enemigos, te obligarán a repetir más de una zona después de haber sido eliminado. La mayoría de los escenarios del título invitan a lanzarse contra los soldados enemigos disparando largas ráfagas, pero pronto (después de haber caído varias veces en el mismo sitio) aprenderás a utilizar ciertas estrategias

«LOS CREADORES DE BURNOUT ESTÁN DANDO FORMA AL SHOOTER MÁS REAL Y ESPECTACULAR DE PLAYSTATION 2»

La inteligencia artificial de los enemigos es altísima. En cada partida actuarán de forma diferente, aunque escapar de una ráfaga a bocajarro como la de la pantalla es imposible para cualquier I.A.



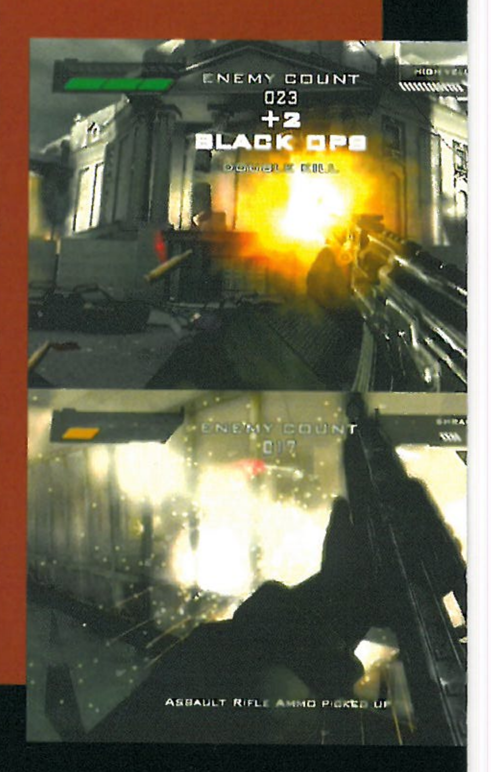


DESCUIDA TU ENTORNO

El mayor atractivo jugable y, sobre todo, visual de *Black* es el inmenso nivel de interacción que ofrece su entorno. Tanto tus disparos como los de los soldados enemigos o aliados pueden hacer saltar chispas de una estructura metálica, destruir ventanas (cada fragmento de cristal posee su propio sonido al romperse) o destrozar poco a poco una columna hasta dejar a la vista la viga metálica que la sustenta. Además de tener un inmenso atractivo visual, dicho nivel de interacción te permitirá hacer explotar un coche a base de disparos, eliminando a los enemigos que se encuentren cerca, por ejemplo.



Tus disparos pueden destruir gran parte del entorno. ¿No os recuerda a la peli The Matrix?







Junto a la interacción con el entorno, el mayor logro visual de Criterion con Black es la verosimilitud de los efectos de iluminación

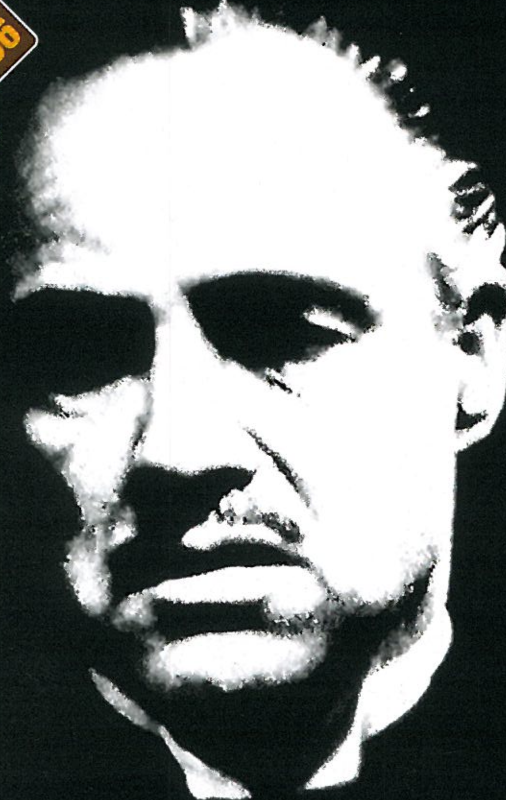
como la de eliminar enemigos desde la distancia (que incluye premio) o disparar a los elementos explosivos cercanos a los rivales. La estructura de los escenarios esconde todo tipo de armas y rutas que llevan a la consecución de los objetivos desde diversas zonas, así como pequeños recovecos «secretos» con armas de gran calibre y granadas extra. Y es que el sistema de juego de *Black* te obligará a cumplir ciertos objetivos en cada uno de los sectores del escenario. Su acción desenfrenada no impedirá el planteamiento de aspectos como la eliminación de un francotirador armado con un lanzamisiles (para permitir el avance a tus soldados) o la destrucción de un camión repleto de armamento rival. Junto al espectacular entorno, el impecable apartado sonoro de *Black* añade realismo al programa de **Criterion**, con auténticos efectos de explosiones y tiroteos continuos en la lejanía, que te sumergen en una guerra urbana. Además, durante la partida, tus compañeros te comunicarán su posición, el avistamiento de enemigos y te pedirán ayuda por radio; eso sí, en la *beta* a la que hemos tenido oportunidad de jugar, todas las voces estaban en inglés, aunque teniendo en cuenta que el juego será distribuido por **Electronic Arts** es más que probable que llegue totalmente doblado y traducido al castellano. Después de transformar el género de la conducción, en febrero podrás disfrutar de la particular (y espectacular) forma de ver el género *shooter* por parte de **Criterion**. Acción a raudales, puro espectáculo visual y sonoro, y un motor gráfico que supera a todo lo visto anteriormente en el género *shooter*.

«BLACK PRESENTA UN DESARROLLO LLENO DE ACCIÓN, ES SIMPLE PERO MUY ADICTIVO»



17 VEHÍCULOS TOTALMENTE
MODIFICABLES
32 CIRCUITOS
TODOS LOS PERSONAJES DE LA SAGA
JAK X
THE KILLER
RACING GAME.
www.jakx-game.com
PlayStation.2
JAK X
12+
NAUGHTY DOG
12+
www.pegi.info
Jak TM X ©2005 Sony Computer Entertainment America, Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Naughty Dog Inc. Jak TM X is a trademark of Sony Computer Entertainment America. All rights reserved.



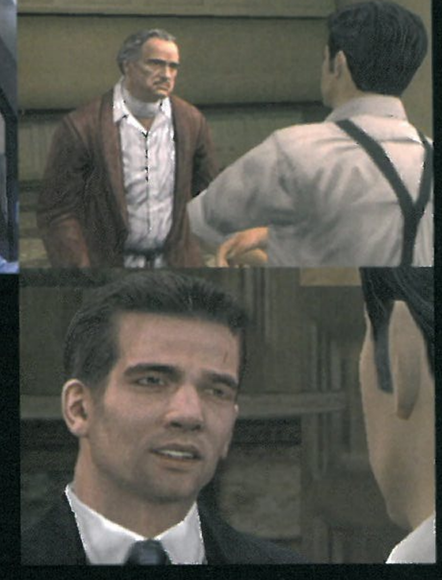




El Padrino®

POR NEMESIS





Duvall, Caan, Brando... EA ha devuelto a la vida al reparto original del la peli, con la excepción de Al Pacino, que daba vida a Michael Corleone. Éste no quiso prestar su imagen, algo que sí ha hecho con el inminente juego de El Precio Del Poder. A la derecha, el Michael creado por EA



Gracias al Mob Face, podrás llegar a recrear tu cara dentro del juego









Al fin hemos podido probar uno de los juegos más esperados del próximo año

A pesar de que ***El Padrino*** no llegará a las tiendas hasta marzo de 2006, **Electronic Arts** nos ha brindado ya la oportunidad de bucear a conciencia en el juego, gracias a la primera *beta* de *preview*. Es evidente que todavía le faltan muchos detalles gráficos por pulir, pero la *beta* nos ha ofrecido una idea muy aproximada de lo que vamos a encontrar en esta ambiciosa recreación del filme de Francis Ford Coppola. La entrevista que encontraréis al pasar esta página os revelará muchas de las incógnitas surgidas en estos últimos meses acerca del juego (¿se ha podido integrar finalmente la voz de Marlon Brando? ¿Cuántas horas de juego ofrecerá?), así que será mejor centrarnos en la mecánica de ***El Padrino*** y en su prodigiosa ambientación. Tras un prólogo bastante sorprendente (y que no os vamos a «destripar»), entra en acción el *Mob Face*, el generador de rostro con el que poder integrar tu propia cara dentro del juego. Podrás retocar todos los parámetros imaginables (color y corte de pelo, cejas, ojos, nariz, boca, complexión física) y tu personaje (sea cual sea el que hayas construido) aparecerá en todas las secuencias del juego. Comenzarás la aventura como un simple matón callejero y será el mismísimo Luca Brasi (el «ejecutor» de la Familia Corleone) quien te adoctrine en las artes de extorsionar comerciantes, sobornar policías, dar palizas o utilizar armas de fuego. Tras ser testigo del asesinato de Brasi (una de las incontables secuencias de la película de Coppola recreadas en el juego) estarás sólo, y será tu habilidad para delinquir, tu valor y tu sentido común los que decidirán si asciendes peldaños en La Familia Corleone o mueres en el intento. Pese a mantener la estructura dramática de la película (y de la novela original de Mario Puzo), ***El Padrino*** otorga total libertad al jugador. Desde el principio decidirás si continúas las misiones que te ofrecen los Corleone o prefieres explorar por tu cuenta los cinco grandes barrios de Nueva York. Robarás



UN DOBLAJE DE PELÍCULA

Antes de fallecer en 2004, los técnicos de sonido de **EA** tuvieron ocasión de grabar a Marlon Brando recitando diálogos escritos específicamente para el juego, como también hicieron James Caan y Robert Duvall. Para el resto del reparto, la mayoría tristemente desaparecidos, se utilizaron actores de doblaje y diálogos extraídos del filme original. Aquí llegará totalmente localizado al castellano, y en algunos casos, con la voz de los actores del doblaje de 1972, como en el caso de Michael Corleone (doblado por Javier Dotú).



EA Redwood Shores no se ha conformado con recrear al reparto principal de El Padrino. Han resucitado a secundarios como Tessio (Abe Vigoda), al que podéis ver en la pantalla de abajo

coches, podrás atracar comercios, bancos y garitos clandestinos (sin cargas de DVD de por medio), pelear a puño descubierto y utilizar todo tipo de armas. Participarás en misiones inspiradas en la película y otras que no se llegaron a ver sobre el celuloide (como la muerte de Tessio). La recreación del reparto original del largometraje es sencillamente magistral. Están casi todos (salvo Al Pacino), desde Tom Hagen y Santino Corleone a personajes secundarios como Clemenza o Don Barzini. Su modelado y animación facial nos ha dejado sin palabras. El próximo mes profundizaremos más en el universo de ***El Padrino***, ya que una simple *review* se queda corta para mostrar el enorme potencial de este juego.

PHILIP CAMPBELL

DIRECTOR CREATIVO DE EL PADRINO

¿Cuántas horas de juego ofrecerá *El Padrino*?
Dependerá de la actitud con la que afrontes el juego. Los «fans de la ficción», aquellos que quieran experimentar una aventura lo más cercana posible al filme original, pueden optar por seguir «la columna vertebral» de misiones que plantea la trama del juego, sin bucear demasiado en el «mundo real» de *El Padrino*, lo que equivale a unas 16 horas de juego.
Por el contrario, el jugador que quiera profundizar más, sumergirse de lleno en el «mundo real» de *El Padrino*, disfrutará de una experiencia de juego mucho más larga. Con total libertad, creando su propio camino intentando resolver todas las misiones, lo que conlleva más de 40 horas de juego.

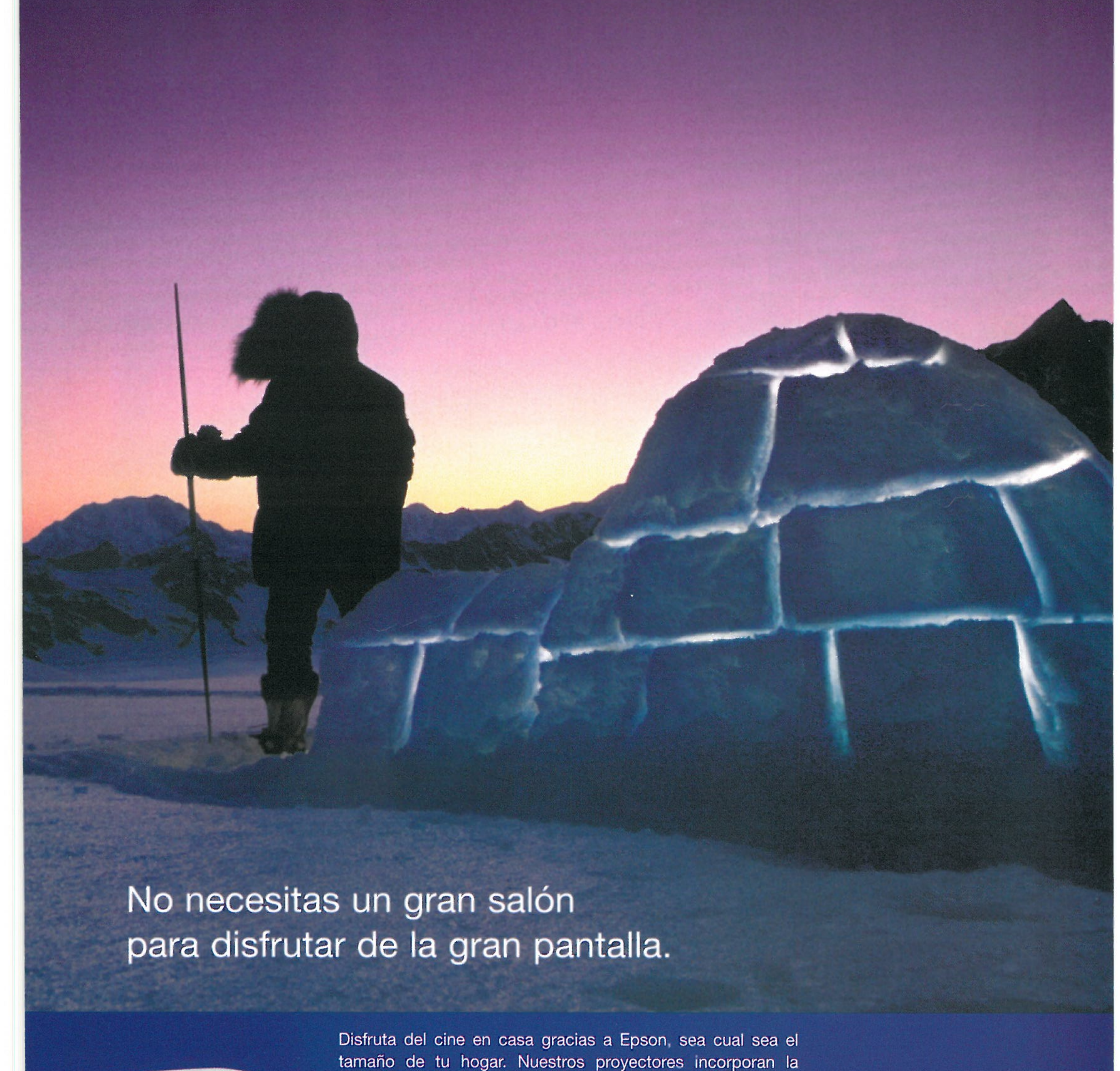
¿Como habéis reconstruido el Nueva York de los años 50? En el mapa del juego hemos podido reconocer *New Jersey*, *Little Italy* o La Cocina del Infierno...
El juego recrea Nueva York entre 1945 y 1955. Todo el mapa y los barrios que lo componen, además de los que has mencionado, *Brooklyn* y *Midtown*, están basados en la realidad, con calles y localizaciones reales, aunque sometidos a la jugabilidad del producto; la jugabilidad siempre debe reinar sobre todo lo demás. Hemos querido mantener la esencia del N.Y. real, pero a la vez hemos querido hacer la experiencia de juego lo más divertida y emocionante posible.

¿Podrías contarnos algo acerca del *Mob Face*, el editor de rostro del juego?
Mob Face te permitirá diseñar totalmente la cara de tu personaje, exactamente igual a como se hace en el último *Tiger Woods PGA Tour*. Sentirás que realmente eres tú el protagonista del juego. Tú eres el héroe de la historia y esto se refuerza por el hecho de que el personaje que has creado aparece en todas las cinemáticas del juego.

En la presentación mundial de *El Padrino* del pasado mes de febrero, se dijo que la ropa de los personajes evolucionará a medida que se suceden los años en el juego...
Hemos creado un sistema totalmente personalizable en el que puedes comprar y cambiar toda tu ropa, incluyendo abrigos, sombreros, gafas y otros accesorios. A medida que avanza el juego, irás adquiriendo mejores prendas, que harán evidente la mejora de tu estatus dentro de «La Familia». Todavía estamos barajando la posibilidad de incluir, o no, la opción de comprar los atuendos que vestían algunos personajes en ciertos momentos del filme, como la ropa que llevaba Sonny cuando es tiroteado en el peaje.

¿Habéis logrado integrar finalmente la voz de Marlon Brando en el juego? Circulaban rumores de que había problemas para incluir las grabaciones originales que se le hicieron a Brando...
Hemos recreado la voz de Don Vito Corleone a partir de tres fuentes diferentes, dependiendo de la edad del personaje y el momento de la historia. Grabamos a Marlon Brando en una sesión con diálogos totalmente nuevos, que se podrán oír en el juego al conocer al Don Vito más maduro, y en la escena del hospital. Usamos un doble de voz para recrear la energía del Don Vito más joven (el que aparece en el prólogo del juego) y por supuesto, hemos recurrido a los diálogos originales de la película de Coppola.

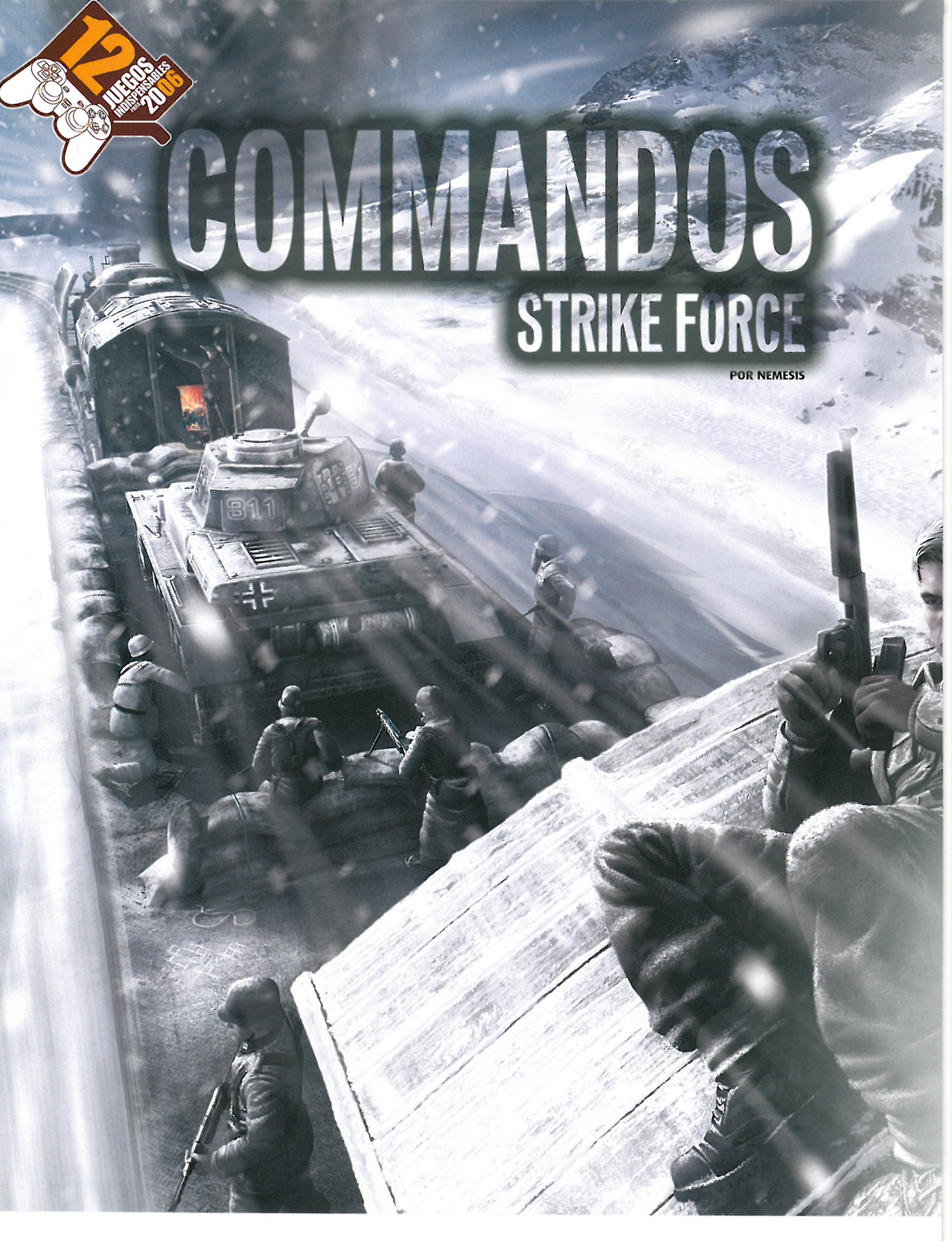
¿Hasta qué punto se podrá ascender dentro de la Familia Corleone? ¿Seremos capaces de construir nuestra propia «familia»?
El jugador menos experimentado, el que busque simplemente revivir la historia original, llegará a ser el «Don» de su propia familia, algo similar a lo que reclamaban Tessio y Clemenza en el largo de Coppola. El gran desafío que plantea el juego es convertirse en el «Don» de la Familia Corleone en Nueva York, en el momento en que, como sucedía en la película, Michael Corleone decida trasladarse a Nevada. Y la meta suprema de todo es convertirse en el «Capo Di Capo Tutti», el Padrino de todos los Padrinos, el rey de Nueva York. Esto significará controlar todos los negocios ilegales, todos los barrios...



Disfruta del cine en casa gracias a Epson, sea cual sea el tamaño de tu hogar. Nuestros proyectores incorporan la tecnología 3LCD, que proporciona una imagen de 60 pulgadas, de alto contraste, desde una distancia de sólo 1,5 metros. La nitidez está asegurada incluso a la luz del día. También puedes aumentar la pantalla y proyectar la imagen hacia la pared desde cualquier ángulo para ver películas, deportes o divertirse con los últimos videojuegos.

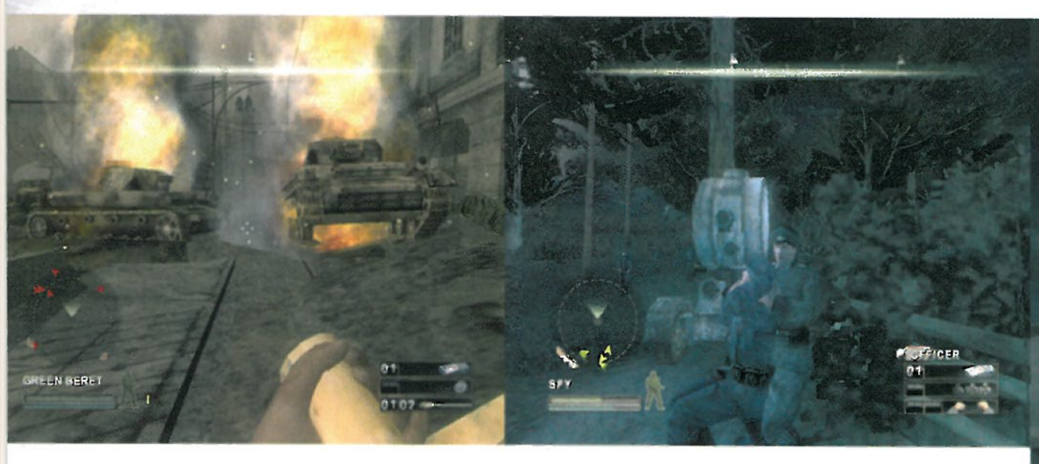
www.epson.es

EPSON®
EXCEED YOUR VISION

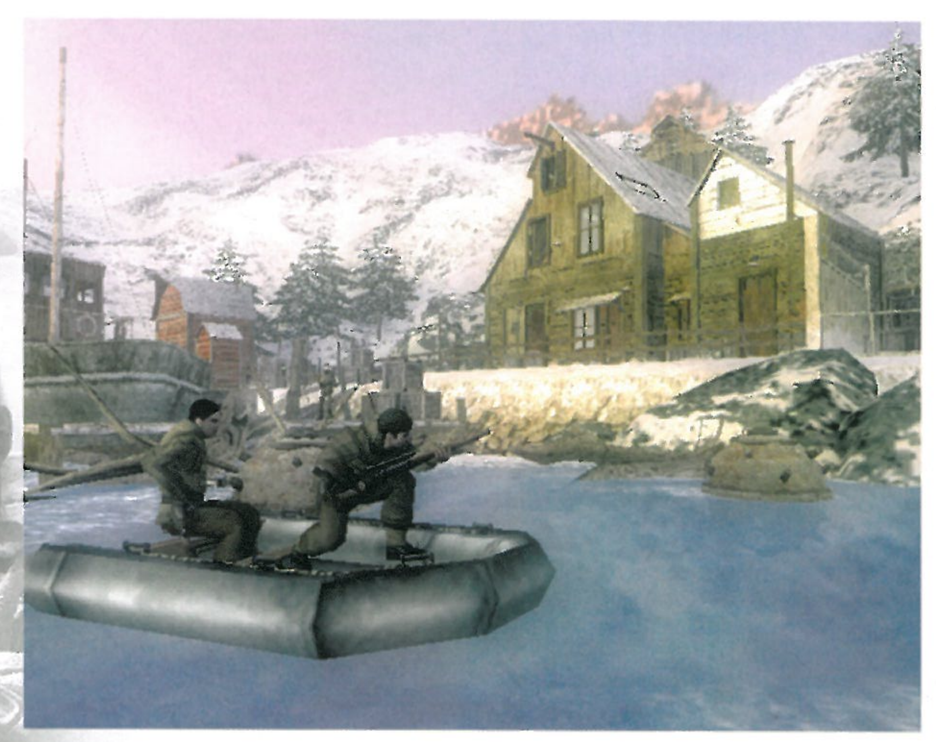


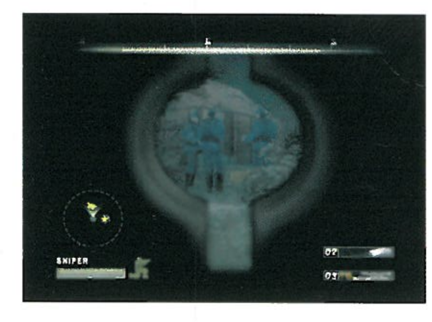
COMMANDOS
STRIKE FORCE

POR NEMESIS









El espía es el único capaz de mirar por el ojo de las cerraduras

Un ambicioso shooter bélico con sabor español

Si no hay nuevos retrasos de por medio, la próxima primavera (hacia el mes de marzo) podremos ver al fin en las tiendas la esperadísima nueva entrega de *Commandos*, con la que **Pyro Studios** quiere dar un nuevo y ambicioso giro a la franquicia. ***Commandos Strike Force*** va a competir directamente con pesos pesados como son *Medal Of Honor* y *Call Of Duty* en la carrera por conseguir el mejor *shooter* bélico jamás producido en **PlayStation 2**. Por ello han fusionado la vista en primera persona, característica del género, con la carga estratégica que se espera de una edición de *Commandos*. A lo largo de tres extensas campañas (Francia, Noruega y Rusia) alternaremos el control de tres soldados, cada uno dotado de sus propias habilidades. Evidentemente, el punto fuerte del francotirador es su puntería y, además, es el que más aguanta nadando, lo que aporta una ventaja añadida a la hora de cruzar un río. El espía es el rey del camuflaje y la infiltración: es capaz de vestirse con el uniforme de los soldados muertos y de asfixiar a un enemigo utilizando una cuerda de piano. El boina verde es experto en explosivos y puede utilizar dos armas a la vez. En ocasiones sólo controlarás a uno de ellos, pero en otras tendrás que aprender a combinar sus habilidades para salir victorioso de las quince misiones que ofrece el juego. La mecánica promete ser apasionante, pero ¿podrán los gráficos de ***Commandos Strike Force*** competir con los de las superproducciones de **Electronic Arts** y **Activision**? La versión *alpha* a la que hemos tenido acceso el pasado agosto no estaba nada mal, pero eso no parecía suficiente para **Pyro Studios**, cuyos responsables no han dudado en retrasar el lanzamiento de ***Commandos Strike Force*** hasta 2006 para conseguir un producto capaz de despuntar en el difícil mercado americano y japonés.

En un par de meses os ofreceremos la *review* del juego y descubriremos si **Pyro Studios** logra repetir el éxito cosechado por los *Commandos* de PC.

EL TRIUNVIRATO

Tres soldados contra el ejército alemán. Un espía, un francotirador y un boina verde unirán sus fuerzas a lo largo de quince misiones y tres campañas. Cada uno de ellos posee habilidades especiales que tendrás que aprender a combinar.





UNO QUIERE LIBERAR A SU PUEBLO...
vodafone™
VERSIÓN PARA MÓVIL DISPONIBLE EN EXCLUSIVA EN VODAFONE LIVE! A PARTIR DEL 23 DE NOVIEMBRE ENCUÉNTRALO EN TU MENÚ VODAFONE LIVE! VIDEOJUEGOS > EXCLUSIVOS O ENVÍA UN SMS CON LAS PALABRAS JUE CORONAS AL 52
SI ERES CLIENTE DE VODAFONE DISFRUTA DE UN DESCUENTO ESPECIAL QUE ENCONTRARÁS ADJUNTO A TU FACTURA DE DICIEMBRE, PARA COMPRAR PRINCE OF PERSIA LAS DOS CORONAS EN CUALQUIER CENTRO DE:
Carrefour
VALIDO PARA CLIENTES PARTICULARES DE VODAFONE, NO ACOGIDOS A ROBISON Y LORTAD. VIGENCIA DE LA PROMOCIÓN DEL 7 DE DICIEMBRE 2005 AL 15 DE ENERO 2006, AMBOS INCLUSIVE.
WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM
PRECIO DESCARGA VIDEOJUEGO EN VODAFONE LIVE!: 3€. CONEXIÓN AL MENÚ E IMP. IND. NO INC. CONSULTA DISPONIBILIDAD PARA TELÉFONOS EN WWW.VODAFONE.ES/LIVE

...EL OTRO QUIERE DOMINARLO.





UN GUERRERO. DOS ALMAS.







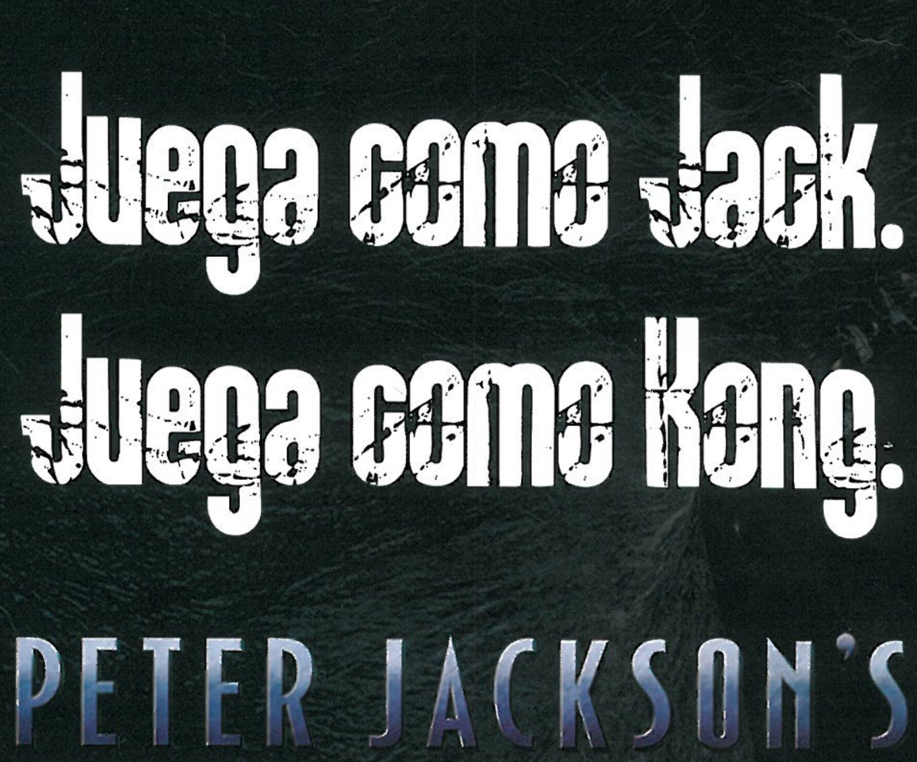
PlayStation 2







Como Kong, lucha en tercera persona, rompe mandíbulas, derriba objetos y da enormes manotazos
Como Jack, juega en primera persona y usa con inteligencia tus armas, las trampas y a tus compañeros para sobrevivir
12+
www.pegi.info
KING KONG
Telefónica
movistar
En exclusiva en
movistar
a partir del
15 de noviembre
PlayStation 2
PSP
PlayStation Portable











NINTENDO DS



UBISOFT

Reflections se dispone a enterrar los errores pasados con esta firme apuesta

DRIVER

POR GRADIUS

Parallel Lines es un cóctel elaborado con los mejores ingredientes de Destruction Derby, Burnout y el primer Driver. Un 15-20% de espacio para misiones estilo GTA



Mes a mes, la compañía británica liderada por Gareth Edmondson (Martin, su hermano y socio abandonó la compañía meses atrás) va saciando nuestras ansias por descubrir más aspectos sobre el nuevo *Driver* con más y más pantallas del juego, cuyo pistoletazo de salida tendrá lugar esta primavera. Aunque al argumento del juego sigue rodeándole una aureola de misterio «paralela», sí sabemos que el protagonista, «The Kid», deberá resolver diferentes misiones en el Nueva York de los años 70, en un intento de llegar al estatus de mafioso respaldado por el hampa de la ciudad. Tras el desafortunado *Driv3r*, desde las oficinas centrales de la desarrolladora en Newcastle más de cien personas trabajan duramente para devolver la credibilidad a una saga que nos deleitó a todos los amantes de los videojuegos con su debut en 1999. Todo está siendo cuidado al detalle. La física y comportamiento de los vehículos (más de 80 disponibles) no puede ser más creíble, algo que sólo **Reflections** sabe dotar a sus juegos de

«PARALLEL LINES NOS TRASLADA AL MEJOR DRIVER REALIZADO HASTA LA FECHA DESDE SU DEBUT EN 1999»

PARALLEL LINES

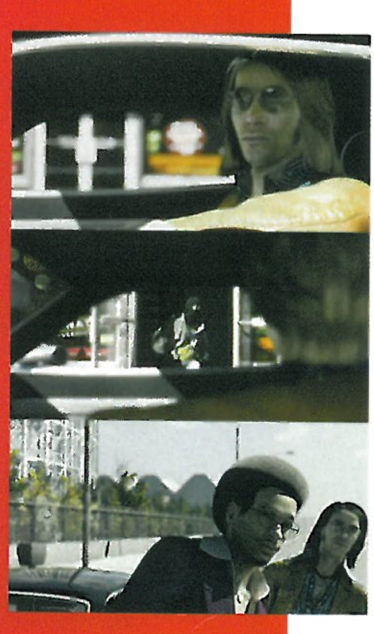
conducción. Si le sumamos un apartado gráfico que roza la perfección (con opción *Progressive Scan* y 16:9), banda sonora con artistas de la talla de Jimi Hendrix o Blondie y una jugabilidad que nos recuerda al primer *Driver*, poco más podemos decir. Las colisiones se desarrollan bajo una dinámica increíble, una mezcla entre la brutalidad y belleza de joyas lúdicas como *Destruction Derby* y *Burnout*. El paso entre el día y la noche nos acompaña de forma excelente, otorgando a la ciudad neoyorquina y a todos sus elementos de una ambientación excelente. Más de 200 personajes y 80 coches se darán cita al mismo tiempo y, aunque en la versión a la que tuvimos acceso durante el pasado **GoPlay 2** de **Atari** (26 de octubre) el *engine* mostraba algo de *popping* al recrear el escenario, estamos seguros de que el apartado gráfico será corregido para dar con el resultado que la saga se merece. Se han añadido minijuegos dentro del modo para un jugador que servirán para tomarnos un respiro entre misión y misión. Y aquellos que se pregunten si realmente ***Parallel Lines*** es un regreso a los orígenes, decir aunque siguen presentes las fases a pie, estas sólo constituyen el 15-20% del juego. Tanner ha dado paso a un nuevo personaje y con él todo un nuevo universo que no defraudará a nadie.



Se ha incluido un adictivo modo On-line para hasta ocho jugadores

SECUENCIAS CG

Aunque el apartado gráfico es un ejemplo de lo que **PlayStation 2** puede ofrecer bajo las órdenes de los desarrolladores más exigentes y experimentados, las secuencias de vídeo pueden definirse como una evolución dentro de lo que estamos acostumbrados a ver hasta ahora. Desde *Final Fantasy* y *Onimusha* no habíamos disfrutado de tanta belleza.



MARC ECKŌ'S

Getting Up

CONTENTS UNDER PRESSURE

Como versa el juego, «dedicado a todos los graffiteros cuyo arte fue rechazado...»

POR ANNA



NO SON MALOTES

Son graffiteros que luchan y lucharán por una causa, darse a conocer y manifestarse dentro de una sociedad anquilosada al poder infecto. Uno de los extras de los que ***Gettin Up*** hace gala es un *Black Book*, un libro de leyendas donde contemplar pintadas reales de «pintores de la calle», como *Marei 39*, *Cope 2*, *Obey* o *Futura*.

Es exigente y eso se nota, no hay nada que haya quedado sin pulir y detallar en ***Getting Up***. Ahora uno se explica por qué su retraso en la fecha de lanzamiento. Es perfecto, música, doblaje, gráficos, jugabilidad... y es el juego que mejor refleja la cultura urbana del Hip-Hop. Una ciudad llamada *New Radius*, que curiosamente recuerda a las calles del Bronx, donde un joven trata de hacerse un hueco en la sociedad manifestándose de la única forma que sabe: haciendo *graffitis*. Peleas callejeras y peleas de pintadas, además de «pisotear» la cara a tu rival Gabe, «deberás» pisar sus firmas. Cierta prensa generalista ha hablado de su violencia, pero es que qué corriente urbana no ha utilizado las manos alguna vez para entrar en la historia de los movimientos culturales. Hay que observar ***Getting Up*** desde un punto de vista informativo y no educativo. Así, a través de los once niveles que componen el juego irás descubriendo que





Lucha contra tu rival cuerpo a cuerpo, durante los combates podrás ejecutar combos realmente espectaculares

«AEROSOLES, ROTULADORES, MURALES, CARTELES... APRENDE EL ARTE DEL GRAFFITI»

el *Hip-Hop* nació para expresar el descontento de los más desfavorecidos dentro de una sociedad corrupta. De ahí sus manifestaciones: el *rap*, el *break dance* y el *graffiti*. Tres movimientos magistralmente representados en el título de **Atari** y que Marc Ecko (la cabeza pensante) se ha encargado de que llegue a España fiel a su idea original. Música de los mejores MC y DJ de la historia amenizan cada uno de los niveles, localizaciones decoradas con *graffitis* de prestigiosos artistas como *Cope 2* o *Futura*, y un doblaje al castellano realizado por una de las figuras más representativas del *Hip-Hop* en nuestro país, Jota Mayúscula. El juego no tiene desperdicio. Y es más, ya con una *beta* prácticamente terminada, se puede decir que el juego es variado, de dificultad progresiva y de argumento absorbente. Una vez que empiezas no querrás dejarlo. Conviértete en el amo de la ciudad a base de *graffitis*, cuanto más grandes y de peor accesibilidad los hagas mayor reputación obtendrás. Vigila que no te vean los peatones o las cámaras de vigilancia, pues si no la policía irá a tu encuentro. Lucha contra otros «pintores», infíltrate en edificios y desbloquea extras como imágenes de grandes leyendas del *graffiti* o nuevas pistas de música. Sin duda, un juego indispensable para los seguidores del *Hip-Hop*, o para los que quieran probar una nueva fórmula basada en el conocido esquema de las aventuras de acción.

Busca los lugares más inaccesibles para hacer tus pintadas

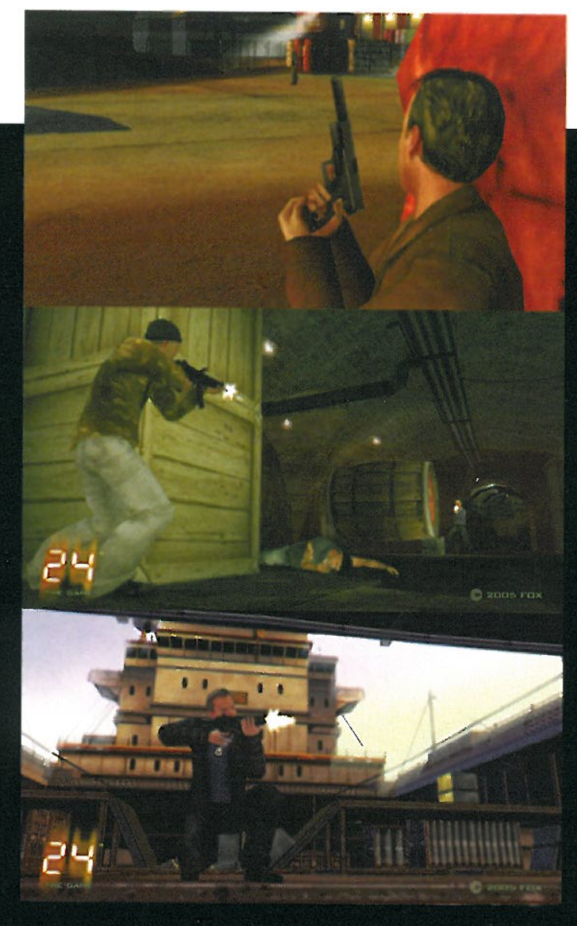


POR R. DREAMER

24™ THE GAME

Una temporada inédita de la popular serie de TV

El grupo de desarrollo de **Sony C.E.**, **Cambridge Studios**, se ha embarcado en la ardua tarea de recrear la serie *24*, en exclusiva, para **PlayStation 2**. La colaboración entre el equipo de producción de **Twentieth Century Fox** y los creadores del juego ha sido estrecha y ha conseguido trasladar el característico estilo de la serie al juego. De hecho, ***24: The Game***, es un día en la vida de Jack Bauer; o lo que es lo mismo, añade una nueva temporada a las tres que se han emitido en televisión. El argumento ha corrido a cargo de Duppy Demetrius, guionista del *show* televisivo, y lo mismo sucede con la música obra del compositor Sean Callery. Para rematar la faena, los actores han cedido su rostro y su voz para que salgan reproducidos digitalmente en el juego. Jack Bauer (Kiefer Sutherland), Kim Bauer (Elisha Cuthbert) y Tony Almeida (Carlos





Bernard) son algunos de los personajes que vas a poder reconocer de la televisión. Por supuesto, el estilo de la retransmisión también se ha mantenido, incluso la característica cabecera con la cuenta atrás y las voces originales del doblaje en castellano. Cuando entras en acción, te hallas con un título que aglutina acción a pie, persecuciones a toda velocidad en coche, *puzzles*, sesiones de interrogatorio y manejo de *gadgets* variopintos. Durante la aventura, controlarás a Jack Bauer al menos un 50% del tiempo, porque también entran en juego otros personajes que te trasladarán a diferentes ciudades americanas. Sin duda, uno de los principales alicientes de *24: The Game* es que explica muchas de las interrogantes que han quedado sin responder en la serie, como quién estaba detrás del intento de asesinato del presidente Palmer.

COMO EN LA TELE

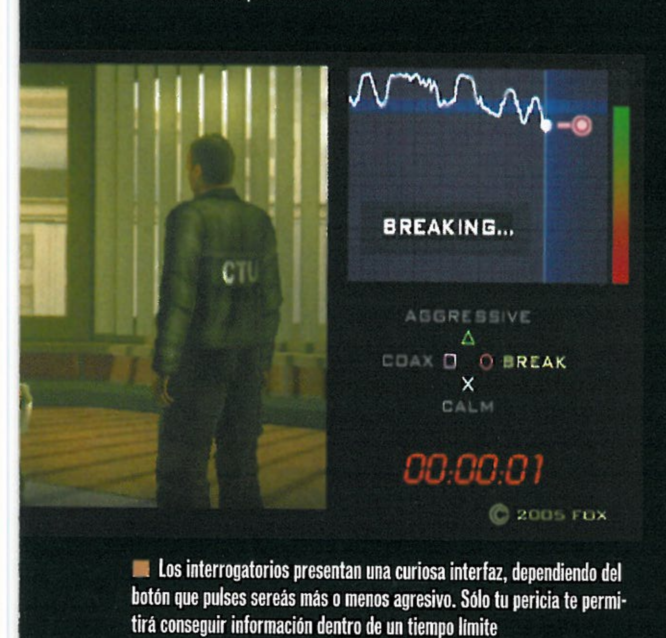
Además de copiar literalmente el estilo de la retransmisión, *24: The Game* será una fuente de información para los *fans* de la serie. Si quieres saber cómo consiguió Kim Bauer un trabajo en la U.A.T., o cómo empezaron a trabajar juntos Jack y Chase Edmunds tendrás que jugar.





«24: THE GAME HA SIDO DOBLADO CON LAS VOCES ORIGINALES DE LA SERIE»





Los interrogatorios presentan una curiosa interfaz, dependiendo del botón que pulses seréas más o menos agresivo. Sólo tu pericia te permitirá conseguir información dentro de un tiempo límite

PERSECUCIONES

No son la columna vertebral del juego, pero las misiones en coche suponen un añadido muy atractivo para la aventura. Aparecen cuando lo demanda el argumento y varían como suele ocurrir en este tipo de fases. En ocasiones tendrás que perseguir a un sospechoso con cuidado de no ser detectado, otras deberás ir a por todas, y en ciertos momentos bastará con llegar sano y salvo a un lugar determinado.









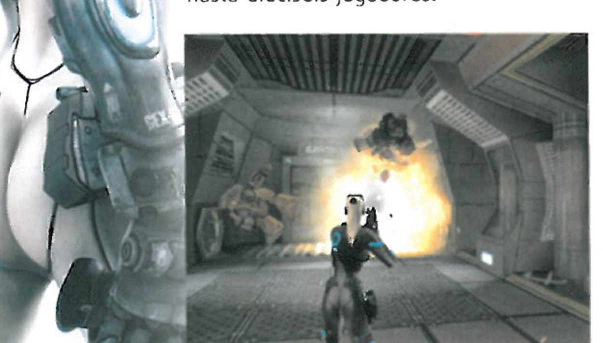

URBAN REIGN

Lucha callejera con fuerte sabor a Tekken

La lucha callejera, al más puro estilo *Final Fight* pero en 3D, se ha puesto de moda, y los creadores de la saga *Tekken* han aprovechado la oportunidad para crear un genial *beat'em-up*. El potente motor gráfico de *Tekken 5* da vida a ***Urban Reign***, que presenta escenarios limitados (su desarrollo está compuesto por pequeñas misiones), en los que tendrás que luchar contra varios enemigos, y junto a algún compañero que otro. Cada una de las 100 misiones del juego requerirá ciertas condiciones para completarla (eliminar a todos los luchadores, acabar con el jefe, atacar a las piernas de un determinado oponente, etc.), y en el transcurso de las mismas podrás hacer uso de todo tipo de armas blancas e incluso ayudarte de tus compañeros para realizar las más espectaculares llaves conjuntas.
El modo Historia te permitirá aumentar individualmente las características físicas de tu personaje a medida que completas misiones, mientras que el modo multijugador ofrece combates entre cuatro jugadores y en modo cooperativo (dos contra la CPU), y pondrá a la disposición del jugador una increíble cifra de personajes totalmente diferentes. ***Urban Reign*** llegará a nuestro país en febrero y de mano de **Sony Computer Ent.**

STARCRAFT GHOST

Tras múltiples cancelaciones parece que el año próximo podremos disfrutar de este esperado título de **Blizzard**. En él encarnarás a Nova, un soldado de élite con multitud de capacidades para el combate y la infiltración. La ambientación del universo *Starcraft* estará muy conseguida, y podrás competir On-line con hasta dieciséis jugadores.






SPLINTER CELL 4

La nueva aventura de Sam Fisher

Aunque **UbiSoft** no ha desvelado muchos detalles sobre la nueva entrega de su saga, se ha confirmado que su protagonista seguirá siendo Sam Fisher, y que su apartado jugable evolucionará sobre un nuevo concepto, diferente al de anteriores ediciones de la saga. La compañía ha mencionado que ***Splinter Cell 4*** ahondará mucho más en la historia de Sam Fisher, que su *background* cobrará más importancia en esta nueva entrega. Si bien aún no hemos podido jugar ni ver ninguna versión del juego, se ha confirmado que aparecerá durante el primer trimestre de 2006 para **PlayStation 2**. Suponemos que antes de que acabe el año veremos la versión **PS3** en la calle.

HITMAN BLOOD MONEY

El regreso del asesino perfecto

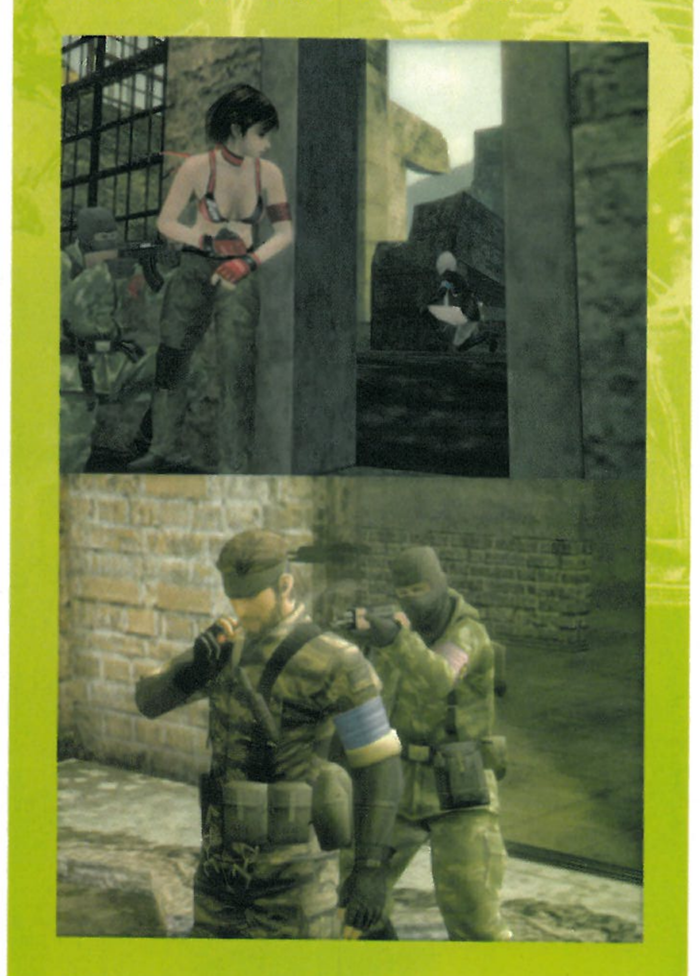
El asesino a sueldo «transgénico» regresa tras el retrospectivo *Hitman Contracts*. El Agente 47 actuará por su cuenta en esta nueva entrega, y con cada misión completada será recompensado con una determinada cantidad de dinero (*blood money*). Como principal novedad, **IO Interactive** permitirá al jugador decidir la mejor forma de invertir el dinero (armas, equipo o información). ***Hitman Blood Money*** también permitirá participar en un *ranking* On-line. Saldrá en marzo de mano de **Proein**.



METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE

Juego On-line, los Metal Gear de MSX y otros extras más...

Ese viejo zorro llamado Hideo Kojima jamás deja de sorprendernos. A pesar de trabajar a destajo en la programación de *Metal Gear Solid 4*, aún ha encontrado tiempo para producir una edición especial de *Metal Gear Solid 3* (al estilo del *MGS 2 Substance*) a la que ha dotado de duelos On-line para ocho jugadores (con misiones cooperativas y competitivas), una nueva cámara en tercera persona, nuevas misiones de «Snake Vs Monkey» y ¡los dos *Metal Gear* de MSX! Además, **Konami** acaba de publicar unas imágenes que muestran a Reiko (una de las luchadoras de *Rumble Roses*), como uno de los personajes seleccionables para el modo On-line. Y lo mejor es que no tendremos que esperar demasiado para comprobarlo: ***Metal Gear Solid 3 Subsistence*** saldrá a la venta en Japón el 22 de diciembre, y en Estados Unidos y Europa en el mes de marzo.



¡LA EMOCIÓN A TU MEDIDA!

TARIFA PLANA PLUS

TARIFA PLANA PLUS 1 semana

TARIFA PLANA PLUS 2 semanas

TARIFA PLANA PLUS 1 mes BLOCKBUSTER

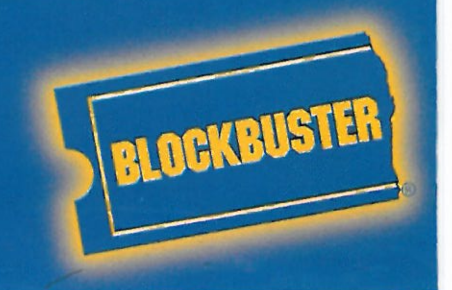
1 SEMANA | **2 SEMANAS** | **4 SEMANAS**

1 ALQUILER DIARIO DURANTE EL TIEMPO QUE TÚ PREFIERAS

Promoción válida para alquiler de películas o de películas + videojuegos dependiendo del establecimiento en el que se adquiera la promoción. Consultar disponibilidad y precios en tienda. Tarjeta válida para 7/15/31 días desde la fecha de compra de la tarjeta y sólo en el establecimiento de adquisición de la misma. P.V.P. de las tarjetas sujeto a tarifa vigente en el establecimiento de compra de las mismas. Máximo un alquiler diario por tarjeta y socio. Los alquileres sólo podrán ser utilizados por el mismo socio que realizó la compra. En el caso de realizar más de a un alquiler, para el alquiler que se pagó en efectivo se aplicarán las condiciones estándar en cuanto a devolución y recargos. Una vez terminada la validez de la tarjeta volverán a aplicarse también las condiciones estándar en cuanto a devolución y recargos. El cliente deberá devolver por tanto el producto alquilado antes de finalizar la validez de la tarjeta. Para realizar un nuevo alquiler será necesario haber devuelto el anterior. Para títulos en promoción serán aplicables las condiciones de devolución y características específicas para estos títulos. Disponibilidad según tienda. Promoción no acumulable a otras promociones.



TODO lo que necesitas para JUGAR sin LÍMITES





COMPRA UN JUEGO
DE VALOR SUPERIOR A 59,99€
Y LLÉVATE GRATIS
ESTE CONTROLLER



SI COMPRAS 2 JUEGOS DE VALOR IGUAL O SUPERIOR A 59,99€ + UNA TARJETA DE MEMORIA DE 16 MB

TE DESCONTAMOS 29,99€ SOBRE EL P.V.P.TOTAL DE LA COMPRA

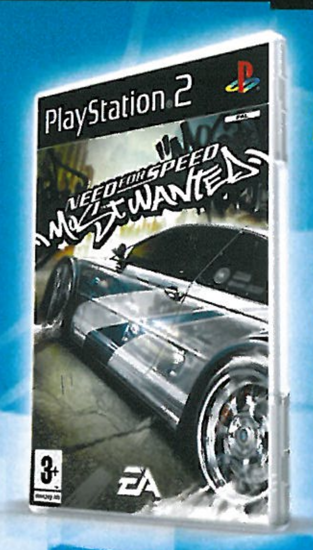


59,99 EUROS P.V.P. + JUEGO 59,99 EUROS P.V.P. +



29,99 EUROS P.V.P. =

TODO POR: ~~149,97 EUROS P.V.P.~~ 119,98 EUROS P.V.P.



AHORA DISFRUTA CON
NEED FOR SPEED: MOST WANTED

NEED FOR SPEED: MOST WANTED + ESTE SUPER VOLANTE



TODO POR: ~~193,98 EUROS P.V.P.~~ 149,99 EUROS P.V.P.

Promoción CONTROLLER: promoción válida sólo en península hasta el 09/01/06 o fin de existencias. Disponibilidad según tienda. No acumulable a otras promociones. Promoción NEED FOR SPEED: promoción válida sólo en península hasta fin de existencias (1.000 uds.). Fecha de estreno (23/11/05) y precio del título sujetos a cambios por parte de la compañía distribuidora. Disponibilidad según tienda. No acumulable a otras promociones. Promoción TARJETA DE MEMORIA: promoción válida sólo en península hasta el 09/01/06 o fin de existencias. Disponibilidad según tienda. No acumulable a otras promociones.



TODO lo que necesitas para JUGAR sin LÍMITES



RPG LA NUEVA GENERACIÓN

Este mes os ofrecemos los nuevos lanzamientos en EE.UU. y Japón de uno de los géneros más apreciados por todos los amantes de los videojuegos

POR DANI3PO



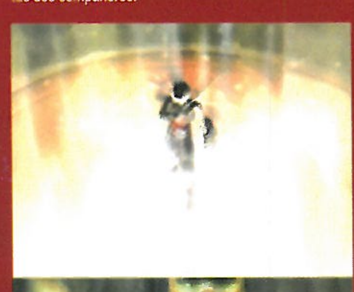
final fantasy XII

Nuestras primeras horas con la duodécima maravilla de Square Enix



INVOCACIONES

Cuando tus puntos de magia estén al máximo, podrás llamar a unos poderosos aliados que sustituirán temporalmente a tus dos compañeros.





Siempre lo han hecho de esta manera. Para acompañar el lanzamiento de un juego importante y como si la calidad de éste (ahora se trata de *Dragon Quest VIII*) no fuera suficiente para convencer al comprador, deciden acompañarlo de una versión de demostración de la última edición de su saga más popular. Todos recordamos aquel *Brave Fencer Musashi* para **PSone** que vino arropado por la impresionante *demo* de *Final Fantasy VIII*. Tras el éxito de la séptima entrega, aquello que experimentamos a lo largo de una media hora nos dejó con la boca abierta. ***Final Fantasy XII*** fue anunciado hace más de tres años, y desde entonces ha sufrido incontables retrasos, deserciones en el grupo de programación, rumores varios... Por ello ante la primera oportunidad de poder jugar a una versión «comprensible» (en inglés) del juego, nuestra expectación no podía ser mayor. Pero lo primero es lo primero, y en el caso de un juego de esta saga se traduce en la secuencia de vídeo CG más impresionante que hayamos visto. En ella se nos presenta a los personajes principales y el mundo de *Ivalice*, donde se desarrolla la acción. Y, como no podía ser de otra forma, una boda entre una princesa y su prometido. Tras la escena, podremos elegir entre dos escenarios diferentes donde jugar: una playa y un templo. En cualquiera de los dos tomaremos el control de tres personajes distintos. Estos aparecen en pantalla y podremos decidir a cuál manejar con una simple pulsación del *D-Pad*. Una de las innovaciones que más saltan a la vista es que

«SE TRATA DE LA MAYOR REVOLUCIÓN DE ESTA SAGA DESDE LA RECORDADA SÉPTIMA ENTREGA»



ahora tenemos un control total sobre la cámara. Pero sin duda, lo que provocará la mayor controversia será que la frontera entre la exploración de los escenarios y los combates ha desaparecido.
Como si de la anterior entrega On-line de la saga se tratara, ahora los enemigos pululan libremente pudiendo atacarte o no dependiendo de su naturaleza (los hay más o menos violentos). Cuando te acerques lo suficiente entrarás en modo combate. Cada uno de los personajes cuenta con una barra que te indicará cuando realizarán la siguiente acción, sin ningún tipo de pausa en el desarrollo. Los otros dos compañeros actuarán de la manera que hayas programado antes, aunque también existe la opción de tomar las decisiones de cada uno. A pesar de este cambio, también se hallan elementos conocidos como enemigos típicos, invocaciones y un diseño artístico similar al de la décima entrega.

compañía: SQUARE ENIX
tipo de rpg: TURNOS/TIEMPO REAL
fecha de aparición: 16/03/2006 (JAP)

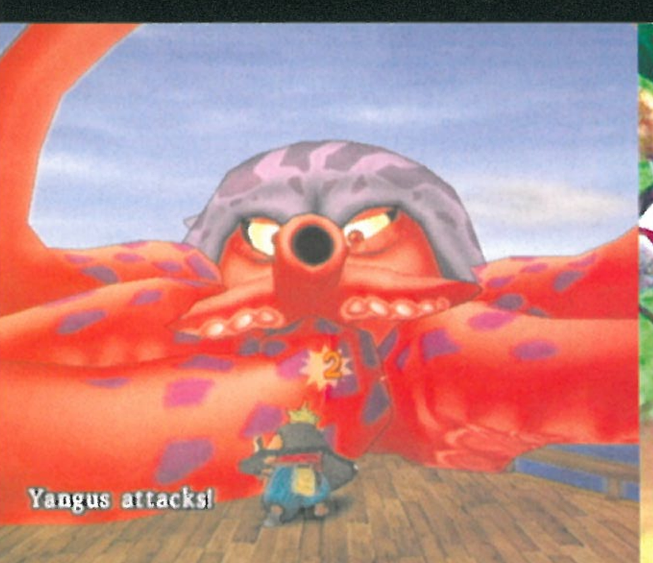
compañía: SQUARE ENIX
tipo de rpg: POR TURNOS
fecha de aparición: 27/11/2004 (JAPÓN)
15/11/2005 (U.S.A.)

POR DANI3PO

dragon quest VIII

Casi cuatro millones de japoneses no pueden estar equivocados...

El pasado quince de Noviembre fue la fecha elegida por **Square Enix** para poner a la venta en Estados Unidos la última entrega de una de sus sagas más longevas, que vio la luz por primera vez mucho antes de que las dos compañías se fusionaran. Desde 1986 ha plantado cara a *Final Fantasy*, con resultados sobresalientes en su país de origen, pero con poco éxito en Occidente. De hecho, nunca ha aparecido un capítulo por estos lares, y en América hasta ahora, y por problemas legales, ha sido bautizada como *Dragon Warrior*. Pero todas estas penalidades han quedado olvidadas con *The Journey Of The Cursed King*, que así es como se subtitula el juego en cuestión. Por primera vez en tres dimensiones, con un apartado gráfico coherente para esta generación, unos altísimos valores de producción y una campaña de *marketing* a su altura, podemos decir que la saga se prepara para tomar Occidente de una forma seria. Los responsables de esta «revitalización» no han sido otros que **Level-5**, autores de la saga *Dark Cloud* y del próximo *Rogue Galaxy*. Combinando lo mejor de sus predecesores y adaptando su jugabilidad a los cánones del nuevo milenio, han creado una fantástica





Podrás potenciarte durante los combates hasta conseguir un aspecto similar a los «Super Guerreros» de Dragon Ball Z

(en toda la extensión de la palabra) aventura en un mundo inmenso y lógico. Las populares batallas por turnos siguen siendo aleatorias y bastante simples, aunque ahora mucho más vistosas y con más posibilidades. Nuestro grupo de cuatro personajes (que se incorporarán paulatinamente), así como el resto de seres que habitan el mundo, han sido diseñados por el maestro Akira Toriyama, y dotan al juego de una personalidad única. A esto también contribuye el genial argumento. Nada de entornos apocalípticos, personajes torturados o violencia. ***DQ VIII*** cuenta una historia sencilla (la de un malvado mago que echa un maleficio sobre los habitantes de un castillo, y un simple soldado que debe emprender un viaje para encontrarle) pero llena de sentido del humor, secuencias emotivas y diálogos inolvidables. Pero como he dicho antes, el verdadero protagonista del juego es el mundo. Una gigantesca extensión de terreno que recorrer a nuestra voluntad llena de pueblos, ciudades, bosques, puentes y cuevas a explorar. Cada viaje te deparará una sorpresa, y los enemigos que encuentres te harán esbozar una sonrisa ante lo peculiar de su aspecto y de sus ataques.

El uso del *cell-shading* permite reproducir todo lo que aparece en pantalla de forma que parezca extraído del mejor *anime* nipón. Y como no podía ser menos, la banda sonora original cuenta con algunos de los temas más memorables escuchados en esta generación, todos ellos interpretados por la Orquesta Filarmónica de Tokio. Aún no sabemos cuál es la compañía que lo distribuirá en nuestro país, pero podemos (casi) aseguraros que el próximo año 2006 lo veremos por estos lugares, y seguramente traducido al castellano.

CON LA IGLESIA HEMOS TOPADO...

Como viene siendo habitual en la saga, en cada uno de los pueblos encontraremos uno de estos templos dedicados a «La Diosa». En ellos podremos salvar la partida o averiguar la experiencia que nos falta para subir de nivel.





«EL DISEÑO DE LOS PERSONAJES Y LA HISTORIA CORREN A CARGO DE AKIRA TORIYAMA, CREADOR DE DRAGON BALL»



POR STARLESS

radiata stories

La nueva fábula jugable de Square-Enix

Después del gran sabor de boca dejado por el último *Star Ocean*, **tri-Ace** ha vuelto al primer plano del género gracias al RPG más colorista, divertido y original de 2005. ***Radiata Stories*** tiene aroma de cuento, el apartado gráfico goza de un cromatismo sobresaliente y todos los personajes, protagonistas o no, derrochan carisma, sentido del humor y una expresividad facial y corporal inigualable. El binomio Jack Russell (chico tonto) y Ridley Silverlake (chica brillante) te deparará todo tipo de divertidas escenas y momentos memorables junto con los más de 175 personajes que podrás reclutar durante la aventura. La banda sonora corre a cargo del maestro Noriyuki Iwadare (*Lunar, Grandia*...) y el doblaje es de los más brillantes jamás realizados para un RPG. Otros buenos detalles que te esperan en ***RS*** es el paso del tiempo y correspondiente variación en los acontecimientos, dar patadas a objetos y personas, vivir la aventura desde dos bandos, diferentes, *sidequests*... ¡Por favor que alguien lo distribuya en Europa!

Destacan la gran expresividad de los personajes y el sentido del humor

compañía: SQUARE ENIX
tipo de rpg: ACCIÓN
fecha de aparición: 27/01/05 (JAPÓN) 06/09/05 (U.S.A.)

LOS COMBATES...

... en *Radiata Stories* son una versión simplificada y más directa de los que ya tuvimos oportunidad de probar en *Star Ocean: Till The End Of Time*. Tendrán lugar cada vez que entres en contacto, o bien le propines una patada, con el enemigo durante tu periplo por los bellos e insólitos parajes de *Radiata*. Durante la batalla controlarás directamente a Jack Russell y, mediante comandos y órdenes, al resto de los personajes de tu bando.

Y hoy, ¿qué te juegas?

El nuevo reto de Scalextric

Ahora, tú adelantas a tus rivales

Ahora, tú decides la estrategia







Ahora, más emoción, más estrategia.



the digital system

POR STARLESS

Wild Arms alter code F

El clásico de PSone regresa a lo grande



Los que quieran vivir de nuevo las emociones y sensaciones de la intro del Wild Arms de 32 bits tendrán que completar los tres prólogos

Hablar de *Wild Arms* es rescatar del pasado un cúmulo de reconfortantes sensaciones de esas que sólo dejan grabadas en nuestra memoria los verdaderos mitos del videojuego. Hace nueve años nació un RPG para **PSone** de sencillos pero entrañables gráficos, con tres protagonistas de un carisma fuera de lo común, sólido y penetrante argumento, y una banda sonora inolvidable que alcanzaba su máximo esplendor con la melodía que acompañaba a su secuencia introductoria. En claro homenaje a aquella obra maestra ha sido creado el título que nos ocupa. **Media Vision** ha sabido respetar los sagrados valores del original, mejorarlo en numerosos aspectos y adaptarlo al mercado actual de **PS2**. El mundo yermo de *Filgaia* aparece ahora ante nosotros gestionado por un poderoso motor poligonal de gran solidez y detalle en las texturas en el que viviremos de nuevo los prólogos de Rudy, Jack y Cecilia y sufriremos otra vez la catástrofe de Adlehyde en el inicio de esta épica aventura. Emociones del pasado con visión de futuro gracias a nuevos personajes con los que jugar, variaciones y ampliaciones en el argumento, una secuencia de introducción exclusiva que te pondrá la piel de gallina, más escenarios y *puzzles* y otras sorpresas para los fieles seguidores del clásico. Sin olvidarnos, por supuesto, del soberbio acompañamiento musical con sabor a *western* de Michiko Naruke, que mezcla temas originales y nuevas composiciones, y que hará las delicias de nuestros oídos.

compañía: SONY C.E.I.
tipo de rpg: POR TURNOS
fecha de aparición: 27/11/03 (JAPÓN) 15/11/05 (U.S.A.)

Los combates permanecen prácticamente inalterados

Rudy, Jack y Cecilia regresan para hacer las delicias de todos los que disfrutamos con Wild Arms en PSone



+



=












PlayStation.2
Kinetic


PlayStation.2


PlayStation.2




EyeToy
Play 3



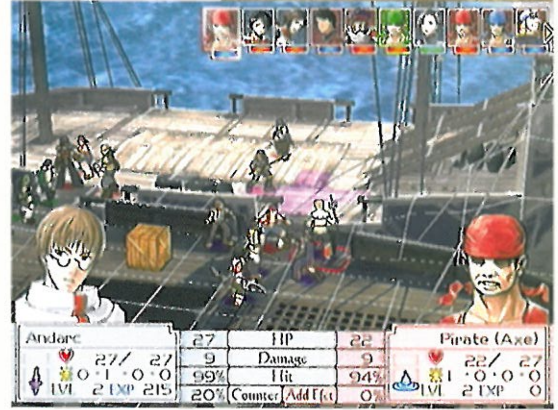
compañía: KONAMI
tipo de rpg: ESTRATEGIA
fecha de aparición: 22/09/05 (JAPÓN)
08/11/05 (U.S.A.)



suikoden tactics

Batallas y estrategia al estilo Vandal Hearts

Apareció bajo la denominación de *Rhapsodia* en Japón para conmemorar el décimo aniversario de la serie y posteriormente añadir el apellido *Tactics* en sus versiones occidentales. ***Suikoden Tactics*** nace como puente entre el cuarto y quinto capítulo ofreciendo una historia paralela a la vez de cercana en el tiempo a la última entrega, con un esquema de juego de puro *Battle RPG* heredado de *Vandal Hearts* y *FF Tactics*. Accesible, embriagador, sencillo y arropado por un guión clásico de tintes trágicos en su comienzo, que rápidamente cede paso a las auténticas protagonistas, las batallas, con sus correspondientes turnos, escenarios divididos en cuadrículas, hechizos varios y atractivas incorporaciones como ataques cooperativos y uso de propiedades elementales sobre el tablero. Kyril, Corselia, Seneca, Yohn, Andarc serán los nombres principales de un ***ST*** no muy extenso, con más de 60 personajes secundarios, 80 *sidequests* y una banda sonora que redondea el resultado con notable alto.



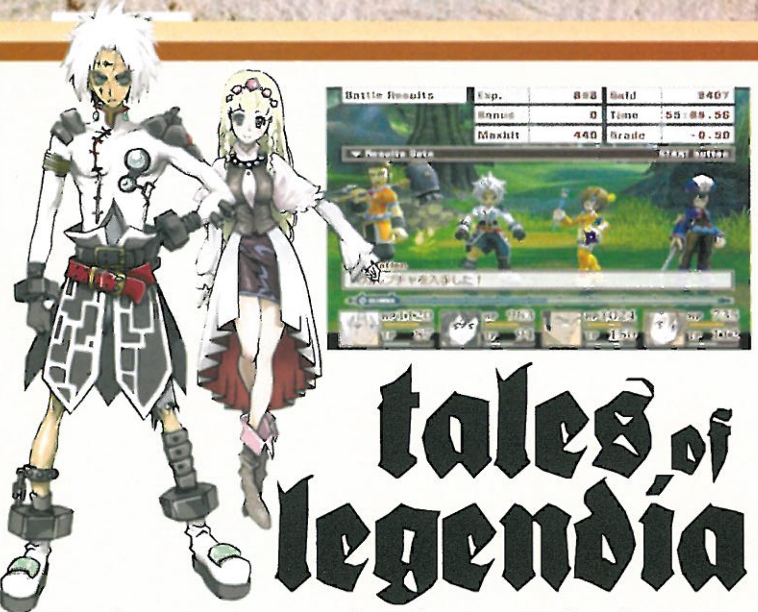
compañía: SEGA
tipo de rpg: ACCIÓN
fecha de aparición: 24/03/2005 (JAPÓN)
18/10/2005 (U.S.A.)

shining force NEO

Gran revolución en una saga clásica

Podrás reclutar a un gran número de personajes para que se unan a tu equipo durante la aventura

Y es que tan sólo algunos personajes típicos de la serie, como los centauros, permanecen en esta primera entrega de ***Shining Force*** para **PS2**. Olvidada durante la época de los 32 *bits*, siempre ha pertenecido al subgénero de la estrategia por turnos, con una vista aérea y un pequeño grupo de unidades. Sin embargo, y siguiendo la estela de los *Baldur's Gate* y *Champions Of Norrath* (aunque pasado por el tamiz japonés), ahora nos encontramos con un RPG de acción en toda regla. El protagonista irá acompañado de varios personajes controlados por la máquina en unas multitudinarias batallas con más de 90 enemigos en pantalla. Acabar con ellos, ganar experiencia y dinero y volver al pueblo base para reponer fuerzas y comprar nuevo equipamiento serán la base del desarrollo.



tales of legendia

Penúltimo capítulo de una de las sagas más fructíferas



Mientras los japoneses disfrutan con *Tales Of The Abyss*, los americanos están a la espera de la anterior encarnación. Como no podía ser de otra manera, contará con todas las características que han hecho popular a la saga: elaboradas secuencias de *anime*, personajes *super deformed* llenos de encanto y una vista aérea del escenario. El sistema de batalla (conocido como *Cross Linear Motion Battle System*) ha sido mejorado con respecto a sus predecesores, aunque sigue contando con un control intuitivo y muy sencillo.

■ Realizarás los ataques durante los combates directamente con el mando de control, como en un juego de acción

compañía: NAMCO
tipo de rpg: ACCIÓN
fecha de aparición: 25/08/2005 (JAPÓN)
01/02/2006 (U.S.A.)

phantasy star universe

Continúan las aventuras en Ragol



compañía: SEGA
tipo de rpg: ACCIÓN ON-LINE
fecha de aparición: 16/02/2006 (JAPÓN)
MAYO 2006 (U.S.A.)

Tras ser pionero en los juegos de rol On-line en consola, **Sega** da un paso adelante en esta nueva entrega. Contarás con dos modos de juego diferenciados, dependiendo de si quieres vivir la aventura en solitario o en compañía a través de la red. A continuación, deberás elegir una clase y un aspecto físico para el protagonista, y lanzarte a la aventura. Partiendo de la base entrarás en diferentes escenarios donde vivirás batallas llenas de acción.



romancing saga

Múltiples historias para un sorprendente remake «made in» Square Enix

compañía: SQUARE ENIX
tipo de rpg: POR TURNOS
fecha de aparición: 21/04/2005 (JAPÓN)
11/10/2005 (U.S.A.)







Aparecido hace más de trece años en Super Famicom, se trata de uno de los juegos con más personalidad dentro del catálogo de esta gran compañía. Para este «remake» los creadores han optado por un estilo gráfico muy particular, con un diseño de personajes que no dejará indiferente a nadie. Al comenzar la aventura podrás optar por un gran número de protagonistas, cada uno con su propia trama argumental y escenarios de partida. El clásico desarrollo durante la exploración del mundo no lo es tanto cuando se trata de combatir por turnos, pues se ha intentado dotar al título de una mecánica muy original para diferenciarlo de la competencia.

Kingdom

Vuelve la magia de Disney y Square Enix

compañía: DISNEY/SQUARE ENIX
tipo de rpg: ACCIÓN
fecha de aparición: 22/12/2005 (JAPÓN) MARZO 2006 (U.S.A.)

Han pasado ya más de tres años desde que *Kingdom Hearts* se convirtiera en un rotundo éxito en todo el mundo. Sin embargo, la secuela retoma la acción un año después de los acontecimientos de la primera entrega. Tetsuya Nomura, creador de personajes de los *Final Fantasy VII, VIII, X* y *X-2*, repite en la dirección y Sora, Donald y Goofy, vuelven a ser los protagonistas aunque en esta ocasión no sólo te ayudarán en la batalla, sino que podrán fusionarse con uno de ellos (o con ambos) para adquirir nuevos poderes. De igual forma, podrás combinar tus ataques con los de otros personajes, como pudimos comprobar de primera mano en el pasado **E3**, donde vimos a Sora unir sus poderes a los de Auron, de *Final Fantasy X*. Pero este no es el único personaje de la saga cuya presencia en ***Kingdom Hearts II*** ha sido confirmada, también se encuentran Cloud, Yuffie y Sephiroth de *FF VII*; Seifer, Fujin, Squall y Raijin de la octava entrega; el mago Vivi de la novena y Yuna, Rikku y Paine, trío protagonista de FF X-2. Eso sí, el principal atractivo de este RPG de acción se ha mantenido intacto, pues seguirás recorriendo mundos basados en el universo **Disney** con sus protagonistas más representativos. Así, te toparás con Aladdin, Hércules, Jack Skellington o la Sirenita pero también cobrarás apariencia animal en el mundo de *El Rey León*, combatirás junto a la Bella y la Bestia o surcarás los mares a bordo de Perla Negra de *Piratas del Caribe*. Pero no sólo habrá sitio para las produc-

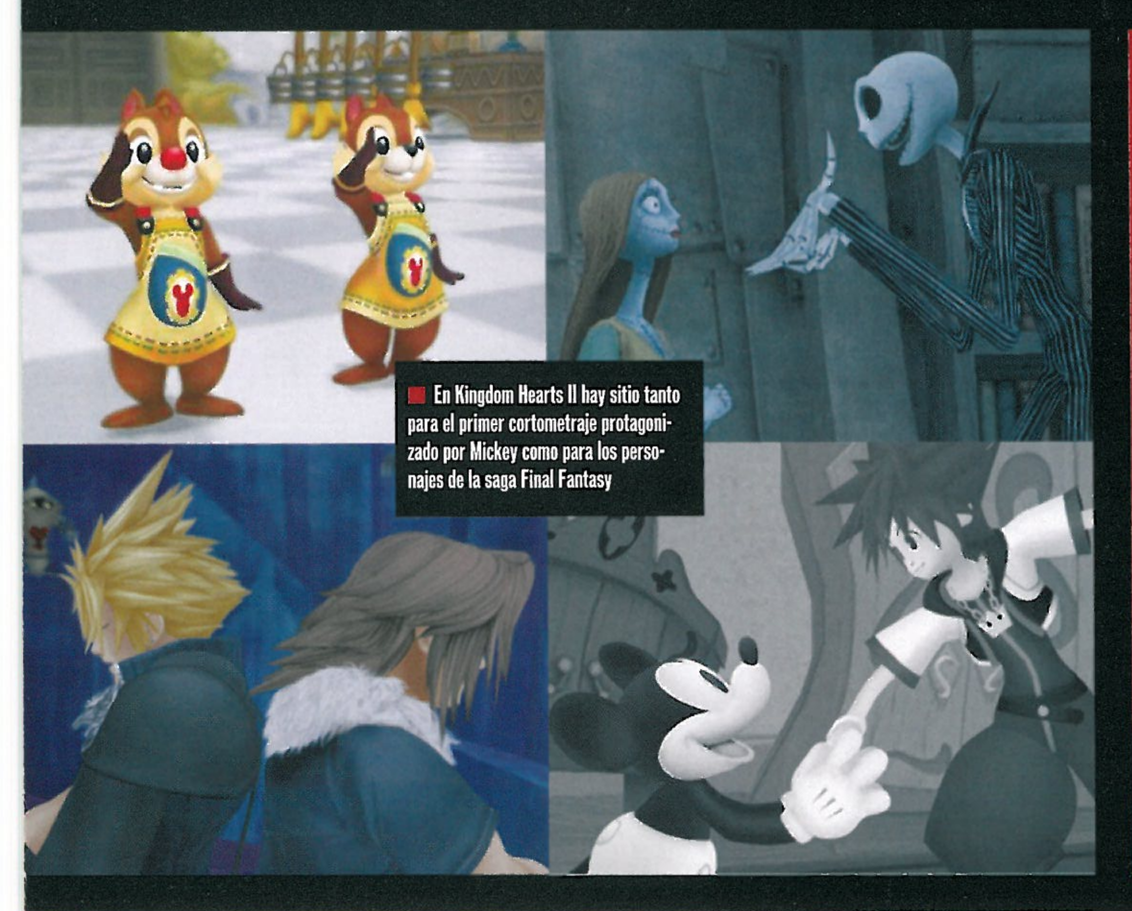


hearts II

POR SUPERNENA

ciones más recientes, sino que los programadores han recuperado el primer «papel» del ratón Mickey (al que nos pasamos la primera entrega buscando) en el barco de vapor de Willie y el mundo futurista de la película de culto *Tron*, que será un homenaje a los viejos juegos de ordenador. El sistema de juego seguirá alternando las plataformas y exploración de los escenarios con los combates *arcade* y las secuencias generadas por el propio motor gráfico. Todo esto sin olvidarnos del apartado sonoro. Como en la anterior entrega, la música está compuesta por Yoko Shimomura y la voz del tema principal (*Passion*) volverá a ser la de Hikaru Utada, cantante de gran prestigio en Japón. Los dobladores del juego serán los mismos que pusieron su voz a los personajes en el cine y Sora continúa contando con la voz de Haley Joel Osment, el pequeño protagonista de *El Sexto Sentido* o *Inteligencia Artificial*.





En Kingdom Hearts II hay sitio tanto para el primer cortometraje protagonizado por Mickey como para los personajes de la saga Final Fantasy

NO SÓLO ANIMACIÓN

Esta entrega ha llevado sus pasos más allá del mundo de la animación. Para ello, **Disney** ha recreado la atmósfera de *Piratas del Caribe*, uno de sus mayores éxitos de los últimos años. Así, podrás encontrarte con Johnny Depp, Orlando Bloom, Keira Knightley y Geoffrey Rush. Pero además, podrás sumergirte en el universo de *Tron*, la primera película que incorporó imágenes generadas por ordenador.



compañía: BANDAI
tipo de rpg: ACCIÓN ON-LINE
fecha de aparición: 23/11/2005 (JAP)

POR DANI3PO

.hack//fragment





Por fin realmente On-line

Tras una primera entrega dividida en cuatro partes (que fue distribuida en nuestro país por **Atari**) los programadores de **CyberConnect 2** han decidido continuar su saga, y esta vez han planeado otros tres nuevos juegos. La premisa sigue siendo la misma, en la que un grupo de tres personajes se enfrentan a cientos de enemigos en combates de acción, mientras mejoran sus características y equipamientos. Ambientado en un ficticio MMORPG conocido como *The World* te permitirá, por primera vez, colaborar con otros dos jugadores humanos a través de la conexión On-line de **PS2**. Además, el motor gráfico ha sido mejorado con respecto a los anteriores.

tales of the abyss

Otro maravilloso cuento de Namco

Ya van cinco entregas de esta saga aparecidas en Japón para **PS2**, mientras que en Europa seguimos con las ganas de jugar a algunas de ellas. La particular jugabilidad sigue intacta en este capítulo: exploración de entornos clásicos, conversaciones llenas de encanto y sentido del humor, y unos combates muy *arcade* con varios personajes simultáneamente. La nota recibida en *Famitsu* (36/40) no hace sino aumentar nuestras expectativas.

compañía: NAMCO
tipo de rpg: ACCIÓN
fecha de aparición: 15/12/2005 (JAP)



El juego utiliza unos diseños clásicos sobre un entorno poligonal muy detallado

¿HÉROE O VILLANO?

TÚ DECIDES.

Es un erizo con una historia -
¡Ojalá pudiera recordarla!
¿Ha sido creado para salvar a la
Humanidad o para destruirla?

Sólo tú puedes descubrir la verdad.

SHADOW THE HEDGEHOG™

Lanzamiento en noviembre

















www.sega-europe.com



COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: TEAM ICO
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2006

SHADOW OF THE COLOSSUS

Team Ico forja una nueva leyenda

Parece ser que hoy día todos los géneros van convergiendo, pues coches, acción y deportes copan el 90 por ciento de la producción para consola. Todavía quedan excepciones minoritarias como los *Survival Horror* (aunque sus títulos han entrado últimamente en una espiral repetitiva) y los RPG, que juegan una liga aparte. La verdad es que las exigencias de un mercado cada vez más competitivo, dejan poco espacio a la originalidad y los desarrolladores prefieren no arriesgarse. No sería la primera vez que un juego innovador no ve reflejada su apuesta apareciendo en los primeros puestos de las listas de ventas. Y aunque sea reiterativo por nuestra parte, no podemos sino agradecer el valor de grupos como **Team Ico** y de compañías como **Sony C.E.** que han avalado su último proyecto, *Shadow Of The Colossus*. Bueno, dejémonos de tanto sermón y entremos en harina. ¿Por qué es este título tan original? En primer lugar, porque se desmarca de las tendencias imperantes y nos invita a una aventura épica y envolvente. En segundo lugar, por la magnífica forma en que se ha recreado el mundo en el que se desarrolla la historia. Y, en tercer lugar, por la original mecánica de juego. Todo esto sin tener en cuenta el argumento, que como sucedía en





«UN HÉROE SOLITARIO PERDIDO EN UN MUNDO INHÓSPITO»



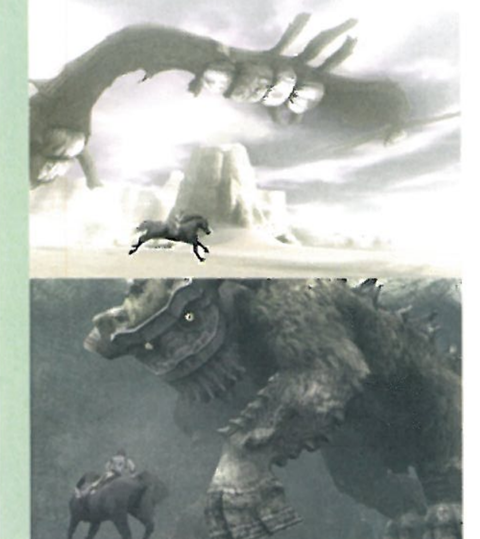
Como Rocinante para el Quijote, Bucéfalo para Alejandro Magno o Babieca para el Cid, Agro será el compañero fiel de Wander a lo largo de toda la aventura. Además, la espada le servirá como una brújula para localizar la dirección de su siguiente destino



LOS ÍDOLOS

En el templo en el que el protagonista deposita a la chica, hay una serie de estatuas de piedra jalonando el pasillo que conduce al altar. Cada una representa a los dieciséis colosos que tendrá que derrotar para que, a su vez, la muchacha venza a la muerte. Cuando uno de los gigantes es finalmente vencido por Wander, su correspondiente efigie pétrea se romperá en mil pedazos.





Ico nos traslada a un lugar imaginario para contarnos uno de esos cuentos capaz de conquistar nuestra imaginación. Todo comienza con una tranquila melodía mientras un muchacho cabalga por un desfiladero bajo un cielo encapotado. La música continúa acompañando al largo viaje del héroe hasta que por fin llega a un puente de dimensiones colosales por el que accede a un templo. Allí deposita en un altar a una joven doncella y descubrimos a qué se ha debido tan largo viaje. Como curiosidad, hay que reseñar que las voces que escuchamos no pertenecen a ningún idioma conocido, se trata de una lengua inventada por **Team Ico** para dar un toque aún más legendario al juego. Volviendo al argumento, Wander (el protagonista) ha viajado hasta tan lejanas tierras porque allí se puede recuperar el alma de los muertos si alguien lo desea, pero está prohibida estrictamente la presencia de mortales. Entonces, una voz surge de las profundidades del templo, al reconocer que Wander porta la Espada Antigua. Es un *Dormin*, uno de los seres capaces de devolver la vida a la muchacha. Pero sólo lo hará a cambio de que nuestro héroe destruya los ídolos que hay en las paredes del templo. Cada una de las dieciséis estatuas está representada por un coloso, que habita en algún lugar perdido del misterioso mundo. Y Wander, sin pensárselo, se lanza a la búsqueda del primer gigante siguiendo la estela de la luz de su espada. Allí, donde convergen los rayos que refleja su hoja, señala el lugar donde vive el coloso al que hay que derrotar. Nada más abandonar el templo uno se puede hacer una idea

«WANDER TENDRÁ QUE ACABAR CON 16 COLOSOS PARA QUE LA DONCELLA RECUPERE SU ALMA PERDIDA»

Esta muralla se cierne sobre el agua. Sus pilares te conducirán a un combate contra una bestia acuática

LOS ALTARES

Dada la extensión del mapa del juego, **Team Ico** ha dispuesto una serie de altares en los que podrás grabar partida, para evitar cabalgadas innecesarias. Además, cuando te pares a rezar delante suyo, también te repondrán la vida.

ON

La originalidad, la fenomenal ambientación, el diseño de los monstruos, la capacidad del juego para absorbernos, la música, la mecánica. En fin, todo

OFF

Que Sony C.E. España no reedite junto con el juego un clásico como Ico, que sí se pondrá a la venta en otros países de Europa

«SHADOW OF THE COLOSSUS SE EDITARÁ EN UNA EDICIÓN ESPECIAL CON ENTREVISTAS, BOCETOS Y UN TRÁILER DE ICO»

de las dimensiones del mundo en el que transcurre la aventura y por qué Agro, el caballo, es una pieza fundamental de ***Shadow Of The Colossus***. A la grandiosidad de los paisajes se suma la espectacularidad de los combates, en una épica gesta de proporciones bíblicas, de la que no seremos realmente conscientes hasta encontrar a nuestro primer coloso. Después de recuperarnos de la impresión es necesario asimilar la mecánica de juego. El primer paso será encontrar los puntos débiles del monstruo, y para conseguirlo tan sólo tendrás que apuntar su cuerpo con la espada. Después será indispensable encontrar la mejor forma de acceder hasta dicho lugar, aprovechando las facilidades que ofrezca la estructura corporal del gigante, ya sea subiendo por el pelaje, o por plataformas óseas, y evitando las sacudidas que dará cuando se dé cuenta de que estás caminando por su cuerpo. Pero Wander tiene una fuerza limitada (indicada por un círculo sobre la barra de energía) y cuando se agote será mejor estar en un sitio seguro. Ya analizaremos con mayor profundidad el juego, pero por ahora nos quedamos con una gran decepción, que es que en otros países europeos se va a editar ***Shadow Of The Colossus*** junto a *Ico* mientras que en España se ha descartado esta opción y tendremos que conformarnos con una edición especial con *Making Of*, galería de imágenes... pero sin *Ico*. ■ ***R. Dreamer***

LA TIERRA DE LOS MUERTOS

En esta tierra no pueden entrar los vivos, y Wander sólo podrá sobrevivir recorriendo sus extensas planicies para localizar las guaridas de los gigantes, en un mundo plagado de bucólicos paisajes y ruinas.




GENE TROOPERS
KNIGHTS OF THE TEMPLE II
DESDE
19,95
€
PlayStation 2
World Racing 2
16+
www.pegi.info
XBOX LIVE
XBOX
PlayStation 2
PC DVD-ROM
PLAYLOGIC
Virgin PLAY
WWW.VIRGINPLAY.ES







SOCOM 3



COMPAÑÍA: SONY C. E.
DESARROLLADOR:
ZIPPER INTERACTIVE
DISTRIBUIDOR:
SONY C. E.
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1-32
FECHA DE APARICIÓN:
FEBRERO 2006

El rey del mundo On-line vuelve para reclamar su trono

El pionero del universo On-line de **PlayStation 2** llega, por tercera vez, a la consola de **Sony** y ahora es más grande, más real y con más posibilidades que nunca. Algunas de las novedades del nuevo *shooter* de **Zipper** son unos inmensos escenarios (cuyo tamaño obligará a generarlos a través de *streaming*) y la posibilidad de participar en partidas On-line (principal atractivo de ***SOCOM 3***) compuestas por un máximo de 32 jugadores. El tamaño de los escenarios no es un problema para las partidas poco concurridas, ya que el título ajusta los límites dependiendo de la cantidad de jugadores. La novedad más importante es la inclusión de una veintena de vehículos, desde *jeeps* hasta lanchas motoras, que pueden utilizarse entre varios personajes al mismo tiempo y resultarán decisivos para crear estrategias por equipos en los entornos más grandes. El uso de autos ha fomentado la aparición de dos nuevos y divertidos modos de juego On-line: *Convoy* y *Control*. El modo para un jugador también trae novedades; la más importante, la inclusión al fin de *checkpoints* a lo largo de cada misión. Técnicamente, esta nueva entrega posee un motor gráfico más potente y real, si cabe, que el de la anterior edición, así como el apartado sonoro más realista que hemos probado en un videojuego. ■ ***Doc***

ON

Los escenarios son gigantescos en esta nueva entrega. El uso de vehículos y su repercusión en los modos de juego. El uso de checkpoints

OFF

Si no tienes conexión a Internet en tu PS2, el juego es muy bueno, pero te estarás perdiendo la mitad de la diversión de SOCOM 3



Con más canciones
en español que nunca
AMARAL
EL UNIVERSO SOBRE MÍ
MELENDI
CAMINANDO POR LA VIDA
LOQUILLO Y TROGLODITAS
CADILLAC SOLITARIO
EL ARREBATO
BÚSCATE UN HOMBRE QUE TE QUIERA
HÉROES DEL SILENCIO
MAR ADENTRO
LOS RONALDOS
IDIOTA
DAVID BISBAL
BULERÍA
JARABE DE PALO
LA FLACA
Y MUCHOS MÁS...
¿HARTO DE MONTÁRTELO SOLO?
Con Singstar Pop.
Móntate la fiesta
a tu manera.
PlayStation 2
Próximamente también disponibles las mejores canciones
en inglés de los 80 con singstar '80s
PlayStation 2
singstar pop
3+
SingStar™ Pop © 2004-2005 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by London Studio.



COMPAÑÍA: ATLUS
DESARROLLADOR: PINEGROW
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: RPG
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2006

STELLA DEUS
THE GATE OF ETERNITY

Rol a la vieja usanza para el niño y la niña

Últimamente estamos asistiendo al «resurgir» de un género que tuvo su mayor momento de apogeo en **PSone** con entrañables clásicos de la talla de *Final Fantasy Tactics* o *Vandal Hearts*. Una pequeña compañía japonesa, **Nippon Ichi**, ha sido la responsable de juegos recientemente aparecidos como *Disgaea*, *La Pucelle* o *Phantom Brave*. En ellos movemos a un grupo de unidades por un escenario dividido en cuadrículas, mientras utilizamos nuestros turnos para acabar con los enemigos. Sin embargo, **Atlus** ha resultado ser más inteligente al renovar la mecánica de juego para hacerla más sencilla y divertida, y ha empleado un motor gráfico digno de **PlayStation 2**. La historia, como no podía ser de otra manera, nos sitúa en un mundo fantástico al borde de la extinción. El conflicto entre el hombre y la naturaleza será el eje central de un argumento que se va desgranando mediante bellas ilustraciones de los personajes mientras hablan. La mecánica obvia elementos que pueden parecer imprescindibles en un RPG, como la exploración de las localizaciones, para centrarse totalmente en las batallas. Nuestro pequeño grupo de personajes (que irá aumentando a medida que reunamos a nuevos integrantes) requerirá de nuestro poder de organización para poder sacar a la luz todo su potencial: habilidades, *combos*, equipamiento... Todo ello mientas somos testigos de uno de los apartados artísticos más personales que hemos visto en producciones recientes. ■ ***Dani3po***

■ **Un gráfico en la parte superior de la pantalla nos mostrará el orden de intervención de los personajes**

ON
El juego acerca la mecánica de este tipo de títulos (mezcla de estrategia y RPG) al gran público al simplificar bastante su desarrollo

El alto nivel de dificultad nos obligará a librar un gran número de batallas «aleatorias» para poder enfrentarnos a las realmente importantes
OFF



ACCESORIOS DE CALIDAD PARA ENTRETENIMIENTO DE CALIDAD

MONITOR LCD DIGITAL 8"

- Pantalla exclusiva para PStwo®.
- Amplio ángulo de visión de 160 grados que ofrece una imagen clara sea cual sea la posición del usuario.
- Altavoces estereofónicos integrados con sonido Surround SRS.
- Adaptador de entrada AV múltiple que permite la conexión de una fuente AV externa al monitor.
- 2 entradas para auriculares estéreo que le permitirán jugar partidas multijugador sin molestias.
- El menú digital en pantalla le permite modificar las opciones del monitor para adaptarlas a su señal de entrada y al entorno.
- Sintonizador TV opcional.





CONTROLADOR INALÁMBRICO XS

- Controlador analógico inalámbrico compacto 2,4 GHz.
- Botones totalmente analógicos / digitales y dos joysticks analógicos.
- Hasta 100 horas de duración de las pilas.
- Funciona hasta una altura de 15 metros.
- Empuñaduras de goma para una mayor comodidad al jugar.
- Incluye 3 pilas Energizer "AAA".
- Medidas: 10,3 x 12,5 cm.

MALETÍN DE VIAJE

- Transporta y guarda la PStwo, el Monitor JOYTECH y los accesorios.
- Estructura reforzada para una mayor seguridad.
- Diseño plegable exclusivo.
- Correa de transporte incluída.



ARMORLITE™

- Ligera y resistente carcasa de policarbonato.
- Fácil acceso a los botones laterales mientras la PSP™ se encuentra dentro de su estuche protector.
- Cierre a presión totalmente seguro.



PSP TECH PACK

- El paquete inicial completo para PSP™.
- Auriculares estéreo.
- Estuche para PSP™ y accesorios.
- Cable USB para transferencia de datos entre PC y PSP™.
- El adaptador de corriente para el coche carga la PSP™ en marcha.

PSP TECH PACK XL

- Movie Charge Stand™: Soporte PSP™ iluminado con ángulo de visión de 20 grados. Carga y visualiza tu PSP™ en posición vertical.
- Estuche de transporte blando: Transporta, protege y guarda tu PSP™ y tus discos UMD™.
- Cable USB DataCharge™: Recarga tu PSP™ desde cualquier conexión PC USB o cualquier consola PlayStation®2.
- Adaptador de coche: Alimenta y recarga tu PSP™ en marcha.
- Adaptador splitter para altavoces y auriculares: Comparte el sonido de tu PSP™.
- Protectores de pantalla extraíbles: Protege la pantalla de tu PSP™ de los arañazos.
- 2 fundas UMD™: Protege tus juegos y películas.

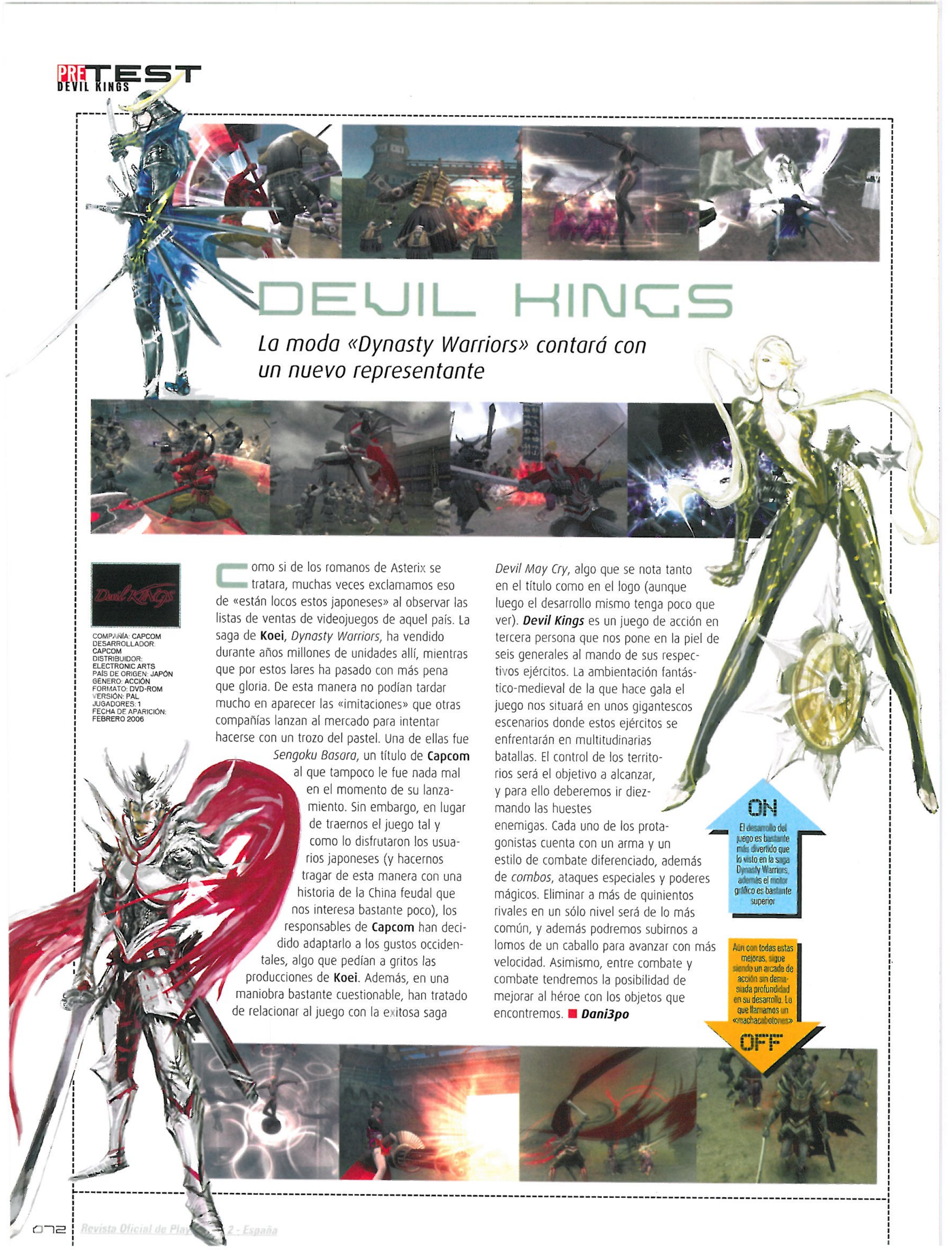


PSP CARRY CASE

- Estuche para transportar y guardar tu consola PSP™ y los UMD™.



www.joytech.net



DEVIL KINGS

La moda «Dynasty Warriors» contará con un nuevo representante

COMPAÑÍA: CAPCOM
DESARROLLADOR: CAPCOM
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2006

Como si de los romanos de Asterix se tratara, muchas veces exclamamos eso de «están locos estos japoneses» al observar las listas de ventas de videojuegos de aquel país. La saga de **Koei**, *Dynasty Warriors*, ha vendido durante años millones de unidades allí, mientras que por estos lares ha pasado con más pena que gloria. De esta manera no podían tardar mucho en aparecer las «imitaciones» que otras compañías lanzan al mercado para intentar hacerse con un trozo del pastel. Una de ellas fue *Sengoku Basara*, un título de **Capcom** al que tampoco le fue nada mal en el momento de su lanzamiento. Sin embargo, en lugar de traernos el juego tal y como lo disfrutaron los usuarios japoneses (y hacernos tragar de esta manera con una historia de la China feudal que nos interesa bastante poco), los responsables de **Capcom** han decidido adaptarlo a los gustos occidentales, algo que pedían a gritos las producciones de **Koei**. Además, en una maniobra bastante cuestionable, han tratado de relacionar al juego con la exitosa saga *Devil May Cry*, algo que se nota tanto en el título como en el logo (aunque luego el desarrollo mismo tenga poco que ver). ***Devil Kings*** es un juego de acción en tercera persona que nos pone en la piel de seis generales al mando de sus respectivos ejércitos. La ambientación fantástico-medieval de la que hace gala el juego nos situará en unos gigantescos escenarios donde estos ejércitos se enfrentarán en multitudinarias batallas. El control de los territorios será el objetivo a alcanzar, y para ello deberemos ir diezmando las huestes enemigas. Cada uno de los protagonistas cuenta con un arma y un estilo de combate diferenciado, además de *combos*, ataques especiales y poderes mágicos. Eliminar a más de quinientos rivales en un sólo nivel será de lo más común, y además podremos subirnos a lomos de un caballo para avanzar con más velocidad. Asimismo, entre combate y combate tendremos la posibilidad de mejorar al héroe con los objetos que encontremos. ■ ***Dani3po***

ON
El desarrollo del juego es bastante más divertido que lo visto en la saga Dynasty Warriors, además el motor gráfico es bastante superior

OFF
Aún con todas estas mejoras, sigue siendo un arcade de acción sin demasiada profundidad en su desarrollo. Lo que llamamos un «machacabotones»

JUEGOS JAVA

envía un mensaje con **JAVA47** + un espacio + código al **7808**

O SI LO PREFIERES LLAMA AL **806 52 60 83**

busca juegos ¿no encuentras el juego que quieres? envia JAVA47 + espacio + categoría al 7808 ej: JAVA47 disparos 85302

NUEVOS

ZUMA 2034
LA OCA 2035
PARCHIS 2036
Copa Latina 2040

Ultimate Spider-Man 1237
Detectaminas – Juego con cámara 2076
Brothers in Arms 1425
1574
2231
Asphalt 1321
Empero 2053

1860
Duke Nukem 2052
1350
2058
1423
1424
1181
Sacred 1560
1088
Sudoku Garden 1236

Monopoly Tycoon 1235

Tragacocos 1410
New York Nights 1418
Solitaire 1013
Blocks 1272
1714
New York Nights 1418
Football Trivia 1421

Ducati 1230
adidas All Star Football 1833
True Crime 1226
1011
Rayman 3 1018
1601
1651
Tomb Raider – Búsqueda de los Elementos 1566
1562

JUEGOS MÁS PEDIDOS

TOP 5 JUEGOS + PEDIDOS

1. ¿Quieres ser Millonario? 1836
2. Real Football 2005 1419
3. Trivial Pursuit edición movil 1180
4. Platinum Solitaire 1422
5. Prince of Persia – El alma del guerrero 1301






POLIEXITOS
envía un mensaje con POL14
+ un espacio + código al 7808
O LLAMA AL 806 52 60 87
buscapolitonos
¡encuentra tus politonos antes que nadie!
envia POL14 + espacio + algo que identifique (titulo,cantante) al 7808 ej: POL14 85302 si quieres descargarte la tortura
TOP 50
84724 El bueno, el malo y el feo
83188 Real Madrid
84487 We are the champions
84605 Shin chan dance
84793 A por ellos
84937 Kill Bill - Silbido
85101 Drop it like it´s hot
85290 La camisa negra
85351 Zapatillas
80108 Benny Hill
83658 Star Wars
80044 Rocky
83754 Kingdom Hearts
84067 El Exorcista
84207 El Padrino
84276 Catch you catch me
84279 I wish
84296 Just communication
84322 Itooshi hito no tame ni
84329 Mazinger Z
84340 Moonlight Densetsu
84437 Shin Chan
83808 Himno de España
83835 Star Wars
83838 Negrito del Colacao
83883 Fraggle Rock
83885 Numb
80056 Insomnia
80065 Friends
80091 20th Century Fox
80093 Equador
83712 Super Mario 2
83720 Super Mario Brothers 3
83732 Mortal Kombat
83733 Resident Evil 2
83737 Dragon Ball Z
83750 Super Mario Brothers
83753 Tetris
80115 Lady
80125 Mortal Kombat
80143 La Pantera rosa
80194 Dirty Dancing Time of Life
80239 Final Countdown
80918 Holiday
81664 Children
82172 Barcelona
82247 Cannabis
82364 Chiquilla
82984 Paquito El Chocolatero
85378 ¡Qué pasa neng!
HIMNOS
84446 Cara al sol
85220 Himno de la legión
83809 Guardia Civil
85507 Partido popular
84362 Champions League
82123 Athletic De Bilbao
84094 Himno de riego
82124 Atletico De Madrid
84494 La internacional
84489 Els segadors
84490 Asturias patria querida
82190 Betis
84932 Real Sociedad
84492 Himno de Galicia
83258 Sevilla F.C.
84436 Centenario Real Madrid
84896 A las barricadas
84987 Real Zaragoza
85333 You´ll never walk alone
83477 Himno de Valencia
84855 Amunt Valencia
85034 RCD Espanyol
POP ROCK
85489 Lonely
85541 You´re beautiful
85329 Don´t phunk with my heart
85975 Hung up
80726 No woman no cry
85970 Tripping
80217 Satisfaction
80472 Every breath you take
85307 Welcome to my life
85568 have a nice day
85969 Crazy
84248 Losing my religion
84976 American idiot
85352 Speed of sound
85973 Pon de replay
85865 I don´t care
85858 All about us
85836 Angels
85549 El cuponazo
85542 Marco
85546 Intocable
85547 Mirandote
CINE Y TV
85508 Pasión de gavilanes
85894 Popcorn - Anuncio Clio
85529 el último mohicano
84940 Sexo en Nueva York
80017 Mision Imposible
84759 Gladiator
84231 Bar coyote
84064 Darth Vader Marcha Imperial
83834 La abeja maya
80096 Pulp Fiction
85441 Verano azul
84560 Curro Jimenez
85219 Volkswagen Golf
80498 El fantasma de la opera
80025 The Simpsons
84440 El señor de los anillos
85606 Vals de Amelie
85545 Amarte asi - Frijolito
85889 Solo tu encuentras leña
80048 El coche fantastico
83648 La familia Munster
80074 El equipo A
83687 This is halloween
84692 Rasca y pica
83901 Zorba el griego
84697 CSI Las Vegas
80238 Indiana Jones
85974 Hospital central
80174 Expediente X
80131 Buffy Cazavampiros
84233 La historia interminble
84660 SWAT - Hombres de Harrelson
85551 Torrente 3
84999 CSI Miami
85083 Aqui no hay quien viva
80043 The Terminator
80014 James Bond
84268 Embrujadas
85895 Anuncio Siemens
84966 24 - Serie TV
80023 Austin Powers
80051 Top Gun
83884 El principe de Bel air
80704 Eduardo Manostijeras
85553 Vete - Pasión de gavilanes
85461 Everything burns
80285 Charlie´s Angels
83836 Heidi
80270 Forest Gump
83866 Bajo del mar
80346 Rugrats
84823 Harry Potter
80249 Futurama
80172 Hawaii Five-O
85607 El pajaro loco
83645 El Superagente 86
86055 La mascara del Zorro
85440 Psychedelic Sally
REGGAETON PERREO
85145 Pobre diabla
85448 Lo que pasó pasó
85343 Noche de travesura
85249 Hasta cuando
85629 Gasolina
85632 Yo no soy tu marido
85773 Yo soy tu maestro
85103 Baila morena
85628 Culo
84760 Obsesion
85719 Rakata
85166 Amor de colegio
DISCO TECNO
85288 Four to the floor
85439 Axel F
85555 Popcorn
85212 The world is mine
80153 I Will Survive
85048 Enjoy the silence 2004
84226 Cafe del mar
84860 Fly on the wings of love
84680 Dragostea din tei
85037 Flashdance
85285 Adagio for strings
83814 Satisfaction
84203 Dos gardenias
85172 The sound of San Francisco
84470 The model
85552 Precious
84749 On the move
86041 Love generation
84973 Call on me
85562 El Neng
85188 Hey boy, hey girl
84776 Stripped
ESPAÑOLAS
85317 Nada fue un error
85302 La tortura
85514 Te regalo
85425 Dias de verano
82935 Noches de bohemia
85342 Devuelveme la vida
85265 Esto es pá ti
85839 Una y otra vez
86042 Hablame del sur
85578 Magic Alonso
82652 Fiesta Pagana
85504 Soldadito marinero
85495 Te haria una casita
85944 Eras tu
84997 Valio la pena
85503 So payaso
85303 Caminando por la vida
85416 Pokito a poko
85119 Buscate un hombre que te qui...
85899 Volverá
85571 Echate pa ya
82448 Dolores Se Llamaba Lola
85887 Antes que ver el sol
85539 Con solo una sonrisa
85938 Soy gitano
84034 Uno mas uno son siete
84428 Asturias
85850 Estoy hecho de pedacitos de ti
85748 Esta pena mia
85947 Vacaciones
85544 No me crees
85939 Como el agua
82886 Ni más, ni menos
82380 Dame Veneno
84642 Angel malherido
85896 No
85847 Es mi soledad
82284 Color Esperanza
85069 Antes muerta que sencilla
85941 Que mas da
83849 Molinos de viento
85846 Lo que tu quieras soy
85937 La leyenda del tiempo
83247 Se Te Nota En La Mirada
85741 La potencia pa tu carro
85430 A tontas y a lokas
85148 Quiero ser tu sueño
83598 Mariposa traicionera
NUEVOS
86018 Rutinas
86028 Regresa a mi
86026 pues va a ser que no
86023 Savia negra
86022 7 Horas
86021 Pieces of a dream
86019 No puedo más
86044 Es por ti
86045 La vida es un carnaval
86046 Libre
86047 Oye como va
86048 La fuerza de mi corazón
86049 Get your way
86050 Rarezas
86051 Como el agua
86052 Soledad
86053 La potencia pa tu carro
86054 Sonrisas y lagrimas
86056 Other side of love
86057 Just want you to know
86058 Naci Orishas
85991 Rakata
85992 Mayor que yo
85976 Una y otra vez
85945 Donqueo
85963 Amor eterno
85964 La quiero a morir
85965 Sail Away
85966 Estoy perdido
85967 Get your number
85968 Coches chocones
85972 Dare
85946 Still standing
85948 El paso del trueno
85949 Que me quemo yo
85951 Maimbe danda
85952 Sientelo
85898 Tonta
85943 Madre
85837 Somos nubes blancas
85862 A puro movimiento
Yo quisiera
85890 Amazing grace
85891 La leyenda del hada y el mago
85892 Angelito
85820 Yo lo que quiero
85866 Can can
85867 Can can 2
85868 Ya, ya se
85869 Alcorcon
85884 Locked up
85885 Da Rockwilder
85886 Carnaval de Paris
85742 Es lo que hay
85838 Que la azote
85854 Ma Baker
85855 Slow ride
85856 Connected
85859 My definition of a boombastic jazz style
85861 White trash beautiful
85860 Popping them thangs
85774 Olvidala
85775 Que de personajes
85776 El case
85582 Even Better Than The Real Thing
85584 Al otro lado del rio
85609 Gata fiera
85610 No tengas miedo
85611 La Popola
85517 Breath in
85560 They
VIDEOJUEGOS
83731 metal Gear Solid 2
83739 Final Fantasy
83705 Zelda
83738 Metal Gear Solid
83708 Resident Evil
83700 Crash Bandicoot Warped
83711 Super Mario 1
83756 Sonic The Hedgehog
83714 Street Fighter
83707 Gran Turismo
83706 Worms
83757 Sonic The Hedgehog
83765 Ghouls and goblins
83719 Super Mario World
83744 Bubble Bobble
83716 Tomb Raider 3
83777 Final Fantasy 2
83726 F-Zerox
83709 Tomb Raider
83755 Sonic The Hedgehog
83762 Pac Man
83699 Crash team racing
83758 Puzzle Bobble
83752 Tetris
83713 Sim City
83728 Crono Trigger
83741 Donkey Kong Country
83766 Final Fantasy 3
83743 Doom
83745 Final Fantasy 6
83703 Duke Nukem
83697 1942
83771 Final Fantasy 2
83775 Final Fantasy 3
83688 Bruce Lee
83779 Final Fantasy 3
80084 Time to fight
83769 Final Fantasy 1
83742 Donkey Kong Country 2
83727 Commando
83746 Dr Mario
83749 Final Fantasy 2
83715 Syphoon Filter
83780 Final Fantasy 4
83736 Doom
83695 Alone in the dark
83776 Final Fantasy
83770 Final Fantasy 2
83748 Final Fight
83693 Bombjack
83696 Airwolf
83704 Zorro
83724 Spy Hunter
83694 Altered beast
83730 Gauntlet
83735 Dark Stalkers 3
83761 Pac Land
83725 Space Harrier
83747 Dr Mario
83729 Bust a move 3
83734 Golden eye
83764 Headhunter
83692 Paperboy
83691 Rodland
83768 Final Fantasy 2
83717 Uridium
83778 Final Fantasy 2
83740 Die Hard Trilogy
83760 Space Harrier
83763 Monty on the run
83690 Pengo
Atención al cliente (10-17 h) 902 010 127
WWW.SINFINDEJUEGOS.COM
SOLO LAS ULTIMAS NOVEDADES PARA MOVILES
FOTOFONDOS
envía un mensaje con MMS65
+ un espacio + código al 7808
O LLAMA AL 806 52 60 87
TOP FOTOFONDOS
39629
I LOVE YOU
36523
45118
TE ECHO DE MENOS
45593
judit
tasha
36215
anim116
45596
46418
TE AMO
46428
46459
46487
agata
¡BUENA SUERTE!
45598
45602
46416
45536
LA BRUJA
45557
46572
46574
Te Quiero
45633
36526
36648
46571
46419
46415
46410
46413
46412
46411
45634
46414
46417
46421
46422
46429
QUITA TU OPERADOR PARA NOKIA
LIMPIA TU PANTALLA
envia blanco al 5477
CONFIG AL 7808
NUEVOS FONDOS
46498
46499
46500
46501
46502
46503
TE QUIERO
46504
46505
46506
46507
Te Deseo
46508
46509
46510
46511
46420
46423
46424
46409
ESPECIAL MÓVIL TORRENTE
ANIMACIÓN TORRENTE
envia MMS65 + espacio + código mms al 7808
45575
FONDO TORRENTE
45578
TONOVOCES TORRENTE
envia POL48 + espacio + código sonido al 7808
77281 Cogelo que es tu ...
78186 Torrente presentando Torrente 3
torrente Torrente
77325 Nos hacemos unas...
77269 Chinita ven aqui
77194 Aqui llega torrente
77593 Chaval coge el telefono
77199 Pescao es mu rico
¡Esto para los del Real!
FONDO TORRENTE
45577
MARVEL



PAC-MAN WORLD 3



Pac-Man World 3 integra todos los elementos clásicos del Comecocos

ON

Existen pocos personajes tan adorables como Pac-Man, ya sea en un laberinto 2D como en un arcade de plataformas como éste



COMPAÑÍA: NAMCO
DESARROLLADOR: BLITZ GAMES
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: PLATAFORMAS
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2006

Namco pone al fin voz al legendario Comecocos

La noticia puede parecer una chorrada (de hecho, lo es), pero ha sido la forma especial que ha tenido **Namco** de celebrar el 25 aniversario de su creación más emblemática. Hasta ahora, lo único que había salido de la boca de *Pac-Man* (al menos en el mundo de los videojuegos) era el típico «waka-waka» al engullir los puntos de los laberintos. Ahora podremos oír su voz (en inglés, eso sí) en una nueva producción para **PS2**, muy en la línea de los anteriores *Pac-Man World*. En esta ocasión, han sido los británicos **Blitz Games** los que han aceptado el desafío de integrar las señas de identidad del universo del Comecocos (como es conocido entre los castizos) a la típica mecánica de un *arcade* de plataformas. Plataformas móviles, interruptores, poderes especiales, fantasmas, puntos y frutas volverán a ser los ingredientes principales en un juego destinado a los más pequeños de la casa... y a los mitómanos de *Pac-Man*. A estos últimos va orientado el vídeo con la entrevista a Toru Iwatani, el creador de la recreativa de 1980, que también ha sido incluida a modo de simpático extra. ***Pac-Man World 3*** acaba de ponerse a la venta en Estados Unidos y llegará a Europa a finales de enero. **Electronic Arts** se encargará de distribuirlo en nuestro país, y es de esperar que añada subtítulos en castellano. Hasta ahora, lo que hemos visto en la versión NTSC nos ha gustado. El personaje central sigue siendo encantador, al igual que los fantasmas de la recreativa original (Inky, Pinky, Blinky y Clyde) que en esta aventura adoptan un papel secundario, siendo sustituidos por una nueva generación de espectros, más letales. El próximo mes profundizaremos en el juego y os desvelaremos algunas curiosidades sobre el origen de *Pac-Man*. ¿Sabéis de donde procede su nombre? ■ ***Nemesis***

«NAMCO CONMEMORA EL 25 ANIVERSARIO DE PAC-MAN»

Ya puestos a conmemorar el 25 aniversario, podrían haber incluido algo más que la coin-op original... o alguna curiosidad como Pac-Land

OFF



LAS BODAS DE PLATA

Parece mentira pero ya han pasado 25 años desde que *Pac-Man* aterrizara en los recreativos. Para conmemorarlo, **Namco** ha incluido una entrevista a su creador, Toru Iwatani.

THE SWORD OF ETHERIA

Aventuras en el mágico mundo de OZ

COMPAÑÍA: KONAMI
DESARROLLADOR: KONAMI
DISTRIBUIDOR: KONAMI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2006

ON
El sistema de cooperación entre los personajes durante los combates es bastante divertido y original, al tiempo que sencillo

A pesar del cuidado diseño de los personajes sobre el papel, a nivel gráfico no llama demasiado la atención en ningún aspecto
OFF





Entre nivel y nivel podrás emplear los puntos conseguidos para mejorar los atributos del trío de protagonistas

Seguramente el título de este juego no os sonará de nada, pero si os digo que en su país de origen, Japón, fue bautizado como *Oz*... bueno, seguro que tampoco os dice demasiado. Nosotros mismos nos hemos sorprendido ante el lanzamiento de este juego en Europa, aunque la verdad es que últimamente **Konami** se está esforzando por traernos la mayoría de sus producciones con bastante celeridad, por peculiares que sean. Lo primero que nos ha llamado la atención es que la obra en la que se inspira el argumento es la mítica novela *El Mago De Oz*, que en 1900 escribió L. Frank Baum. Personajes como Dorothy, el perro Toto o el propio mago harán acto de presencia, aunque de una forma que poco tiene que ver con el clásico cuento infantil. La oscura historia que nos cuenta gira alrededor de una tierra oprimida por unos despiadados dioses. El protagonista es un joven llamado Feel que es agraciado desde pequeño con el poder llamado «Etheria». Esta habilidad hará que salga en defensa de su pueblo cuando sea atacado, y logre convencer a dos de sus enemigos para que se unan a su causa. De esta forma, el desarrollo de la acción nos lleva a comandar a los tres protagonistas, aunque directamente sólo manejarás a uno. Tomando elementos de *Devil May Cry* y similares, contarás con un arma blanca con la que efectuar todo tipo de *combos* en los escenarios fantásticos por los que transcurre la acción. Decenas de enemigos aparecerán en pantalla, y la colaboración entre los miembros del equipo será imprescindible. De hecho, lo más espectacular de su mecánica es la posibilidad de combinar los ataques de un personaje con los camaradas, lanzando al enemigo por los aires para que el otro lo remate. Esto reportará muchas ventajas en forma de puntos con los que mejorar las características y habilidades del trío. El mes que viene encontrarás mucho más de esta particular adaptación literaria al videojuego. ***Dani3po***

POR DOC

ON-LINE

Todo lo que necesitas saber sobre el juego en red

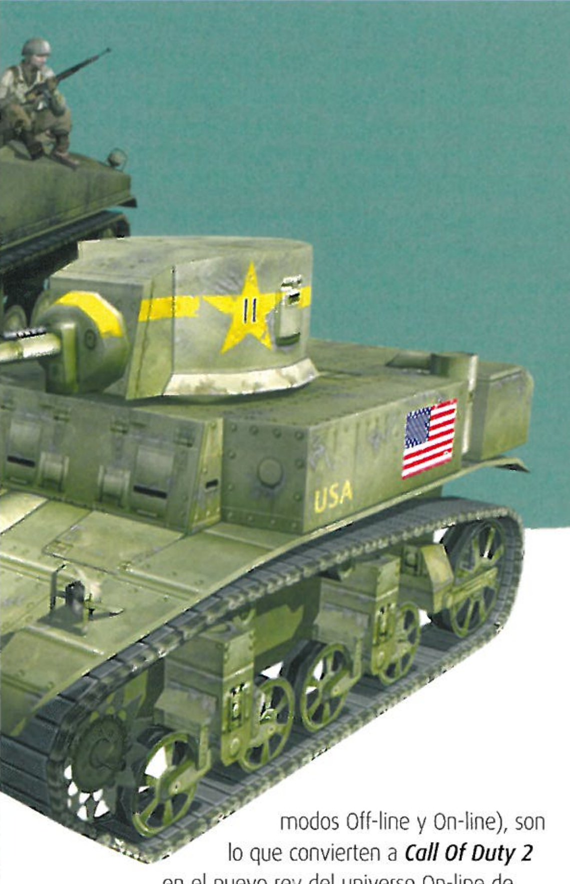
CALL OF DUTY 2
BIG RED ONE

El sistema de búsqueda y localización de partidas resultará demasiado simple para los más expertos

PERIFÉRICOS UTILIZABLES: HEADSET
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: EXCELENTE
NÚMERO DE JUGADORES: 2-16
MODALIDADES ON-LINE: 4
MAPAS: 11 ESCENARIOS

La mejor experiencia On-line de la II Guerra Mundial

La calidad técnica del título de **Activision** en su modalidad para un solo jugador está fuera de toda duda; ¿y si su modo On-line compartiese su gran calidad gráfica y su suavidad? Pues por suerte, así es, y podemos decir que tenemos entre manos a uno de los más grandes títulos que posee el universo On-line de **PlayStation 2**. Los programadores de **Activision** han conseguido que, con latencias de hasta unos 150 milisegundos, el juego se lleve a cabo con «normalidad», sin extraños saltos en las animaciones de los jugadores, sin «teletransportes» inesperados... todo el conjunto, visual y jugable, adquiere una solidez en ***Call Of Duty 2*** que no habíamos visto nunca en un título con posibilidades On-line para **PS2**. Los servidores de **GameSpy** (en los que podremos registrarnos para almacenar nuestras estadísticas) son los encargados de albergar las partidas, en las que podrán participar un máximo de 16 jugadores, haciendo un uso continuado (sin necesidad de *trigger* de activación) del *headset* USB. Aunque ofrece pocas posibilidades en cuestión de modos de juego (*Deathmatch, Deathmatch* en equipo, Capturar la Bandera y Dominación), la posibilidad de usar diferentes vehículos (tanques, principalmente), la consistencia de su motor gráfico y la extrema precisión de su sistema de detección de impactos (idéntico en sus



modos Off-line y On-line), son lo que convierten a ***Call Of Duty 2*** en el nuevo rey del universo On-line de **PlayStation 2**. El título de **Activision** no presenta una gran cantidad de escenarios, únicamente once, pero la gran extensión de los mismos y la variada disposición de objetivos dependiendo de la modalidad seleccionada dan diversidad a su desarrollo. Crear y unirse a una partida es de lo más sencillo en el título de **Activision**; además, si no quieres complicarte, ***COD2*** también incluye la cómoda opción de partida rápida, donde el sistema buscará la partida más adecuada a tu tipo de conexión. Después de haber jugado On-line a la práctica totalidad de títulos del género, mentiríamos si no dijera que ***Call Of Duty 2*** es, posiblemente, el mejor *shoot'em-up* On-line de la temporada, por su calidad técnica y jugable. El mes que viene sabremos si el esperado *SOCOM 3* está a la altura de sus predecesores.



PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Call Of Duty 2 es, sin duda alguna, el shooter On-line de la temporada. Su jugabilidad y control están tan ajustados y su sistema On-line es tan bueno que sus relativas limitaciones en modos de juego no le restan atractivo en absoluto.

9.4 (SOBRE 10)



Combate con o contra el Imperio, a pie o montado en uno de los múltiples vehículos

STAR WARS BATTLEFRONT II

Tú eliges, Rebelión o Imperio

PERIFÉRICOS UTILIZABLES: HEADSET
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: BUENA
NÚMERO DE JUGADORES: 2-24
MODALIDADES ON-LINE: 6
MAPAS: 24 ESCENARIOS

Las cifras y las posibilidades jugables que maneja **Pandemic** con cada uno de sus títulos On-line son espectaculares. Con ***Battlefront II*** te enfrentarás a un máximo de 23 jugadores (podrás utilizar *bots*), a lo largo de 24 inmensos escenarios divididos en dos diferentes eras (*Guerras Clon* y *Guerra Civil Galáctica*) y bajo las condiciones y requerimientos de seis modalidades de juego distintas. ***Battlefront II*** permite el empleo de *headset* y una cómoda opción de partida rápida.

Lo único malo del juego de **Pandemic** es que resulta complicado dar con servidores con poca latencia.

ON-LINE

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Seis diferentes modalidades de juego, 24 jugadores simultáneos, 24 mapas y el irresistible atractivo «freak» de la saga Star Wars. Si no fuera por la dificultad para dar con buenos servidores desde España, SWBF2 sería perfecto.

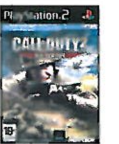
9.1 (SOBRE 10)

PlayStation 2

TOP ON-LINE




PRO EVOLUTION SOCCER 5
COMPAÑÍA: KONAMI
MODO ON-LINE INCLUIDO




CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE
COMPAÑÍA: ACTIVISION
MODO ON-LINE INCLUIDO




STAR WARS BATTLEFRONT II
COMPAÑÍA: ACTIVISION
MODO ON-LINE INCLUIDO




FIFA 06
COMPAÑÍA: EA SPORTS
MODO ON-LINE INCLUIDO




FORMULA 1 05
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO

LA WEB DEL MES:

http://www.buzzthegame.com//

El divertido concurso musical para **PS2** también tiene su web. En ella descubrirás cómo funciona *Buzz*, podrás descargar todo tipo de material y jugar a un divertido minijuego.

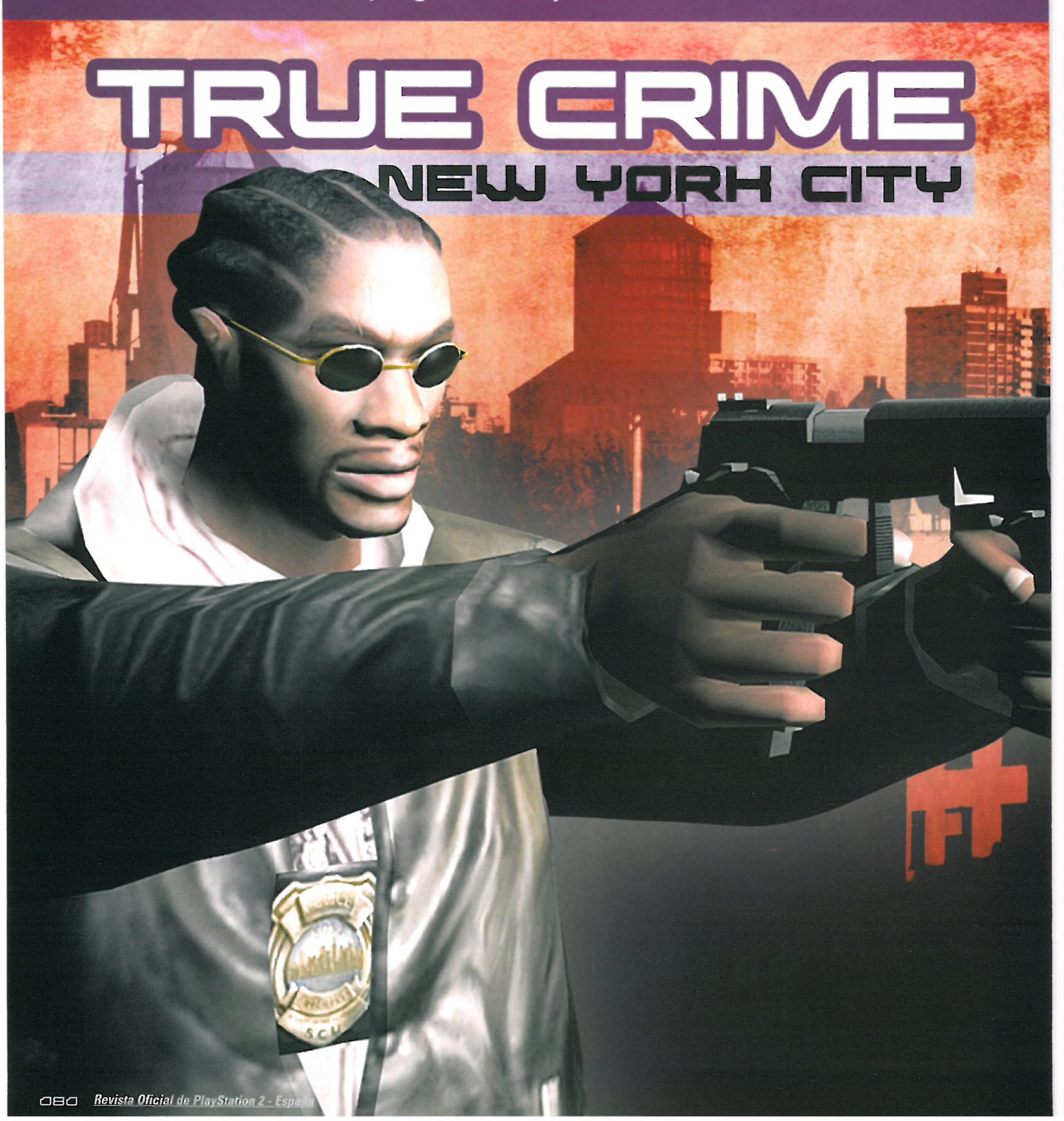




TEST

Analizamos todos los juegos de PlayStation 2

TRUE CRIME
NEW YORK CITY





TRUE CRIME: N.Y.C.
De la mano de Luxoflux, Activision nos traslada a la Gran Manzana en esta secuela del gran rival de GTA. En esta ocasión, nos encontramos con una trama más oscura repleta de infinitas posibilidades en el apartado jugable.



POP3: LAS DOS CORONAS
Acompaña al Príncipe de Persia en su regreso a Babilonia y coopera con su poderoso alter ego, El Príncipe Oscuro, con el fin de devolver la paz a un reino que se ha sumido misteriosamente en la hostilidad de la guerra.



BATTLEFIELD 2: M.C.
Sumérgete en la guerra más real dirigiendo a un grupo de soldados sedientos de combate. Electronic Arts y Digital Illusions trasladan el clásico de PC a PlayStation 2 en una adaptación que brilla en todos sus apartados.



BUZZ!
El videojuego perfecto para amenizar las aburridas reuniones familiares de estas fechas. Miles de preguntas reunidas en una completa recopilación de minijuegos que pondrán a prueba tus conocimientos musicales.

True Crime New York City presenta un motor gráfico repleto de detalles y, al mismo tiempo, un motor físico excelente que muestra su mejor cara cuando conduces un vehículo

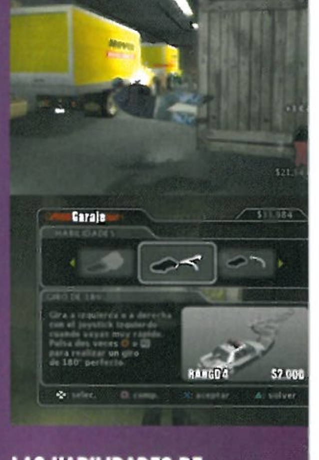
Ayuda a Marcus Reed a ser... ¿poli bueno o poli malo?

PlayStation 2
TRUE CRIME NEW YORK CITY

COMPAÑÍA: ACTIVISION
DESARROLLADOR: LUXOFLUX
DISTRIBUIDOR: ACTIVISION
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: ACCIÓN/AVENTURA
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
MISIONES: 4 PRINCIPALES
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 42 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95

http://www truecrime.com

Si algo quedó claro con el primer *True Crime* es que, a pesar de los esfuerzos de sus programadores, resultaba imposible escapar de la linealidad de su planteamiento; ahora, esta nueva entrega otorga una libertad y unas posibilidades sólo comparables a las de *GTA San Andreas*, pero con el estilo visual y argumental que **Luxoflux** sabe imprimir a sus juegos. La mecánica del primer *True Crime* se ha mantenido, aunque muy evolucionada, y atrás quedó Nick Kang y la ciudad de Los Ángeles, ya que la isla de Manhattan (La Gran Manzana) es el escenario elegido por **Luxoflux** en esta ocasión para dar vida a este *True Crime*. En la piel de Marcus Reed, pandillero reciclado en detective (por extraño que parezca), tendrás que recorrer Manhattan de arriba a abajo, desde el distrito financiero hasta más allá de *Harlem*, pasando por característicos barrios como *Little Italy*, *Chinatown* o *Central Park*, resolviendo todo tipo de casos. El realismo con el que ha sido representado Nueva York es impresionante; **Luxoflux** no sólo ha creado los edificios y las calles más importantes de la ciudad, es que hasta las estaciones de metro de Manhattan harán acto de presencia... y hasta podrán usarse para desplazarte rápidamente por Manhattan. De hecho, las posibilidades que ofrece ***True Crime New York City*** son las más reales que hemos visto nunca en un videojuego; podrás coger un taxi y decidir como destino un punto cualquiera en el mapa, robar, como de costumbre, cualquier vehículo para moverte tranquilamente y hasta entrar a la gran mayoría de tiendas de la ciudad. Durante la aventura podrás acceder a diferentes restaurantes o comprar comida en un puesto de perritos calientes para recuperar energía, cambiar tu peinado en las peluquerías de Manhattan e



LAS HABILIDADES DE MARCUS REED

Al principio del juego echarás de menos habilidades (a pie y con vehículos) y armas del primer *True Crime*, ya que deberás adquirirlas con tu dinero en la comisaría o en los *Dojos*, y el acceso a las mismas estará condicionado por el rango de detective que poseas.



POLI BUENO, POLI MALO

La posibilidad de evolucionar el personaje hacia la bondad o la maldad ha sido potenciada en esta segunda entrega de *True Crime*. Ahora podrás entrar en cualquier tienda y extorsionar a su propietario, vender las pruebas conseguidas en los casos en sitios de empeño e incluso colocar esas pruebas en los bolsillos de cualquier transeúnte para poder arrestarle.

LA GRAN MANZANA

Luxoflux ha recreado las calles de Manhattan con un increíble realismo. Los barrios y los edificios más característicos, así como las distancias, son muy fieles a la realidad en *True Crime New Yor City*. Incluso podrás coger un taxi o el metro para moverte rápidamente por el mapa.

incluso adquirir ropa nueva en las tiendas de moda de Nueva York (y no tan de moda, ya que podrás hacerte con un par de ridículos modelitos en tiendas de *souvenirs* y hasta en *sex shops*). Tus acciones en todo momento, al igual que en el primer *True Crime*, te darán puntos de mal poli o de buen poli. Así, las tiendas son uno de los puntos clave, ya que podrás extorsionar a sus propietarios para conseguir dinero de forma ilegal. Ahora, en muchas de las pequeñas misiones, encontrarás diferentes tipos de pruebas que podrás entregar en comisaría, vender en casas de empeño (dinero ilegal) e incluso meter en los bolsillos a cualquier transeúnte que quieras cachear por la calle con el fin de arrestarle y ganar puntos de cara a tu rango como detective.

Dependiendo del mencionado rango y del dinero que tengas, podrás hacerte con nuevos vehículos y armas en comisaría (incluyendo habilidades para apuntar), nuevas técnicas de lucha en los *Dojos* e incluso mejoras para el coche en cualquiera de los talleres mecánicos de la ciudad. El sistema de misiones ha sido diseñado con el objetivo de dar la mayor libertad posible al jugador, ofreciendo una misión principal (cuatro en total), dividida en varios niveles, misiones secundarias a las que poder acceder en cualquier momento (carreras y luchas clandestinas) y los pequeños casos que surgen continuamente en la ciudad (secuestros, violaciones, rehenes, robos, peleas...). Ahora estos pequeños casos tienen más importancia que en la primera entrega, pues

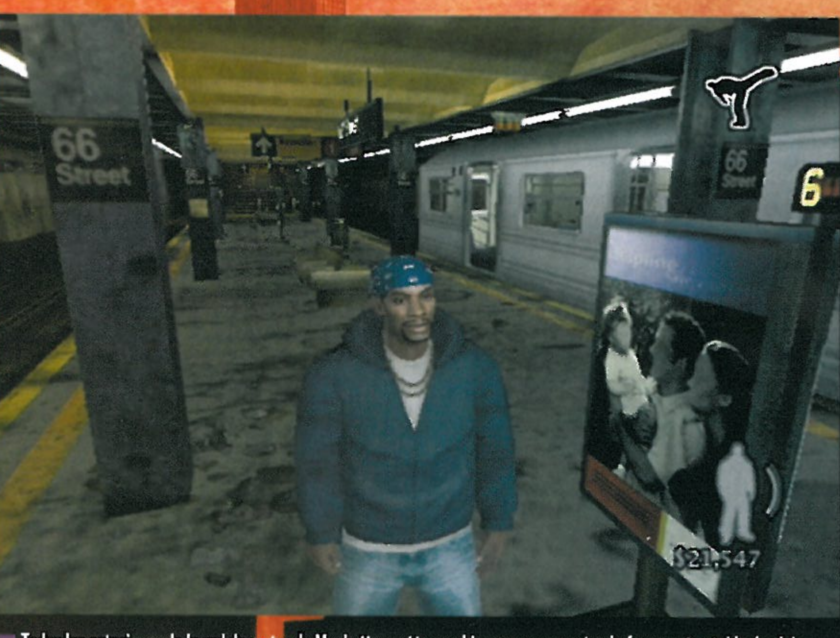


Entre las misiones alternativas destacan la de conducir un taxi y la de entrar en un «Club de la Lucha»



PERSONALIZA TU ASPECTO

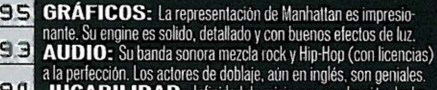
Las tiendas de ropa de la ciudad te proporcionarán nuevos atuendos, mientras que la barbería permitirá a Marcus lucir nuevos peinados y teñidos.



Todas las estaciones de la red de metro de Manhattan están en el juego y representan la forma más rápida de viajar

«AUNQUE SUS MISIONES SON ALGO LINEALES, LA GRAN CANTIDAD DE ELLAS QUE PRESENTA TC:NYC ES LO QUE DA LIBERTAD AL JUGADOR»

cada distrito tiene un nivel diferente de delincuencia y la erradicación de la misma aumentará ligeramente el porcentaje de juego que lleves completado. *True Crime New York City* presenta distintas ramas jugables, en coherencia con su argumento, que junto a la sucesión de los pequeños casos aleatorios dan al jugador una libertad de acción «controlada», a un nivel que nunca habíamos visto en un juego de sus características. Como apoyo a tan trabajado sistema de juego, se halla un motor gráfico increíble, que representa Manhattan con total fidelidad y a través de detalladas texturas (aunque quizá algo oscuras) y gigantescas estructuras poligonales (para los inmensos edificios neoyorquinos). Lo mejor es su realista iluminación y la gran cantidad de personajes que aparecen en pantalla. Como guinda, el título de **Luxoflux** (aunque carece de voces en castellano) presenta unos actores de doblaje de la talla de Laurence Fishburne, Mickey Rourke y Christopher Walken. Largo, divertido y muy variado, *True Crime New York City* destaca por su calidad sobre el resto del catálogo actual de PS2. ■ ***Doc***



LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] La impresionante representación de la isla de Manhattan.
- [+] La gran variedad de posibilidades que ofrece.
- [-] Algunas animaciones parecen ralentizadas.
- [-] Las misiones principales pueden resultar demasiado sencillas.

18+

9.5 **GRÁFICOS:** La representación de Manhattan es impresionante. Su engine es solido, detallado y con buenos efectos de luz.

9.3 **AUDIO:** Su banda sonora mezcla rock y Hip-Hop (con licencias) a la perfección. Los actores de doblaje, aún en inglés, son geniales.

9.4 **JUGABILIDAD:** Infinidad de misiones, conducción, lucha, uso de armas de fuego... no encontrarás un juego más completo.

9.2 **DURACIÓN:** La gran cantidad de misiones y las posibilidades de personalización dan una inmensa vida al juego de Luxoflux.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: El título de Luxoflux supera con creces a su antecesor; plantea divsersas tareas, supuestamente lineales, pero al mismo tiempo ofrece mucha libertad al jugador. Variado, divertido y muy completo técnicamente y en jugabilidad.



PlayStation 2



PRINCE OF PERSIA
LAS DOS CORONAS

COMPAÑÍA: UBISOFT
DESARROLLADOR: UBISOFT MONTREAL
DISTRIBUIDOR: UBISOFT
PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 112 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95

http://www.princeofpersia-game.com/

Un príncipe con el síndrome del Dr. Jekill & Mr. Hyde

Una nueva trilogía surca el firmamento de la galaxia «jugona». **UbiSoft** Montreal cierra así la historia del *Príncipe De Persia*, con una entrega que pretende ser el culmen de la franquicia. Argumentos no le faltan para ello, pero a la hora de coger el mando no es oro todo lo que reluce. Empecemos por lo brillante de este título, que sobre todo se centra en las innumerables novedades que se han incorporado respecto a la segunda parte. ***Prince Of Persia: Las Dos Coronas***, nos sitúa cronológicamente en el regreso del Príncipe a Babilonia tras su aventura en la Isla del Tiempo. Le acompaña la enigmática emperatriz del tiempo, Kaileena. Pero lo que iba a convertirse en un retiro dorado termina siendo una pesadilla. La ciudad está siendo atacada, Kaileena es raptada y finalmente asesinada ante los ojos del Príncipe. Su muerte desata las Arenas del Tiempo que acaban infestando al protagonista, lo peor es que de su interior surge su otro yo, un Príncipe Oscuro que disfruta con las maldades que están sucediendo en Babilonia. De vez en cuando, esta mitad siniestra del héroe se despierta y posee su cuerpo, entonces el juego cambia por completo, casi tanto como el aspecto del Príncipe. Como arma utiliza una larga cadena que también le sirve para sujetarse de lámparas y vigas, para acceder a nuevos lugares del mapeado. Pero la contrapartida es que mientras se encuentra en este estado, la barra de energía va descendiendo progresivamente. La única forma de



Los jefes finales son espectaculares. El primero (en la pantalla superior) es un claro ejemplo, pero la bruja o el mismo Visir no tienen nada que envidiarle

mantenerle con vida es obtener Arenas del Tiempo, liquidando enemigos o encontrándolas entre los enseres que hay repartidos por los escenarios. Las apariciones del Príncipe Oscuro son una de las partes más tediosas del juego, aunque por fortuna no suelen durar mucho, pero lo que pretendía mejorar la jugabilidad se queda en un peligroso equilibrio que no termina de cuajar. Volviendo al estado normal del protagonista, nos encontramos que el diseño del mismo no parece tan depurado como en *El Alma Del Guerrero*, algo que también se extiende a las fuentes en las que se graba partida. En la segunda parte de la trilogía estaban decoradas con todo detalle y aquí los polígonos están recubiertos por una textura plana. Cabe preguntarse si las prisas con los nuevos cambios de plataforma (**PlayStation 3** y **Xbox 360**) han llevado a **UbiSoft** Montreal a no cuidar el detalle al máximo, dejando algunos aspectos del juego un tanto «romos». Sin embargo, en lo que a jugabilidad se refiere sí se han incorporado nuevos elementos. Por ejemplo, las placas en las que podemos clavar la daga para mantenernos a salvo en una pared, o poder recorrer una pared circular con R1. Pero uno de los momentos más divertidos se produce cuando nos vemos por primera vez sujetando la brida de una cuádriga mientras los enemigos intentan echarnos fuera del camino o subirse al carro para derrotar al Príncipe. Por otro lado, los combates ofrecen una mayor gama de posibilidades. Aparte del «Free-Form Figh-



COMO BEN-HUR

Los niveles que transcurren sobre un carromato aportan una nueva dimensión al juego. Por un momento nos olvidamos de las plataformas y nos dedicamos a guiar a los cuadrúpedos para esquivar obstáculos o simplemente eliminar enemigos. Sin duda, se trata de todo un acierto del equipo de desarrollo de **UbiSoft** Montreal.







¡A JUGAR!

Son muchas las novedades que aporta la última parte a la trilogía. Conserva las fuentes para grabar (aunque están menos «curradas» que en la segunda entrega), pero añade elementos como las placas en las que podemos clavar la daga para avanzar por una pared y las «Speed Kills» para eliminar guardias de un golpe.

La cadena del Príncipe Oscuro se convertirá en un arma terrible

BABILONIA

Durante el juego visitaremos distintas zonas de la ciudad, desde las alcantarillas, pasando por los tejados hasta fastuosos interiores llenos de peligros.

ting» se ha añadido el «Speed Kills System», con el que se nos indica el momento en el que podemos ejecutar una muerte rápida de un enemigo, apretando un botón en el instante correcto. El problema es que durante los combates, es más fiable dejarse llevar por un movimiento rutinario pero efectivo que intentar aprovechar todas las posibilidades, porque sencillamente es fácil terminar cayendo de un tejado. ¿Cómo? Pues, por ejemplo, recorriendo una pared cuando lo que intentábamos era protegernos con R1 de los golpes de un enemigo. Son fallos que se ven compensados en cierta manera por la historia y por la extensión de este título. Prueba de ellos son los cinco jefes finales que nos vamos a encontrar. La impresión que nos causa el primero, por su tamaño y por tener que eliminarle utilizando el «Speed Kills System» no llegan a superarla los demás. Otro acierto de *Las Dos Coronas* es la música, una banda sonora acorde con Babilonia y el estilo gráfico, mucho mejor que los temas *rockeros* de la segunda parte, y además está doblado al castellano. ■ ***R. Dreamer***

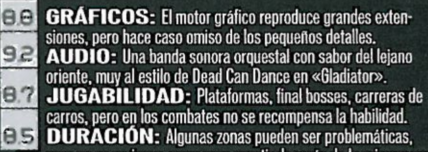
«LAS DOS CORONAS ESTÁ LLENO DE INNOVACIONES COMO LAS CARRERAS DE CUÁDRIGAS»

PRINCE OF PERSIA...

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Sigue haciendo hincapié en las plataformas 3D.
[+] Las carreras de cuádrigas y los jefes finales.
[-] El control no se ha depurado y es poco fiable en los combates.
[-] El diseño gráfico no supera lo visto en «El Alma Del Guerrero.

16+



8.8 **GRÁFICOS:** El motor gráfico reproduce grandes extensiones, pero hace caso omiso de los pequeños detalles.
9.2 **AUDIO:** Una banda sonora orquestal con sabor del lejano oriente, muy al estilo de Dead Can Dance en «Gladiator».
8.7 **JUGABILIDAD:** Plataformas, final bosses, carreras de carros, pero en los combates no se recompensa la habilidad.
8.5 **DURACIÓN:** Algunas zonas pueden ser problemáticas, pero no es un juego como para repetir después de la primera vez.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Las Dos Coronas supera con creces en algunos aspectos a su antecesor, El Alma Del Guerrero. Pero las prisas nos han dejado un apartado gráfico y una jugabilidad a las que se podía haber sacado mucho más partido.



PlayStation 2



COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR: DIGITAL ILLUSIONS C.E.
DISTRIBUIDOR: EA
PAÍS DE ORIGEN: SUECIA
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-16 (ON-LINE)
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 193 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.: 59,95

http://es.ea.com

BATTLEFIELD 2 MODERN COMBAT

El shooter más directo y divertido de PlayStation 2, para disfrutar por tierra, mar y aire

Últimamente, el diseño de los videojuegos ha ido simplificándose poco a poco, complicando menos la vida a los jugadores con estructuras jugables más definidas, conservando todas sus posibilidades sin desorientar con infinitas opciones. ***BattleField 2: Modern Combat*** es, posiblemente, el mejor representante de «la nueva ola simplista» del género *shoot'em-up*. Podríamos decir que el título programado por **Digital Illusions C.E.** es al género *shooter* lo que *Burnout 3* es a la conducción; de hecho, la espectacularidad y la recompensa son constantes con cada pequeño logro en el juego. El divertido sistema creado por **DICE** para su *shooter* te llevará a través de una gran cantidad de pequeñas misiones, con objetivos muy concisos, que llevarás a cabo con las fuerzas armadas estadounidenses, chinas y europeas. Las misiones van desde proteger una central petrolífera hasta atacar y ocupar un helipuerto, pasando por arrasar de enemigos ciertos puntos en el mapa para reconocerlos más tarde con un helicóptero armado con cámaras. Lejos de complicar al jugador con órdenes que dar a su

La realista detección de impactos de BattleField 2 te permitirá eliminar al conductor de algunos vehículos para frenar de inmediato sus ataques

equipo, *BF2* permite la «posesión» de cualquier soldado que se encuentre en nuestro ángulo de visión. Y esto también incluye a los conductores de tanques, helicópteros o cualquier otro vehículo, que también podrás conducir si lo hallas desocupado por el escenario. Junto a los claros objetivos de cada misión en el modo Campaña y su original sistema de recompensas (por el que serás obsequiado con medallas al eliminar el máximo número de enemigos con un solo cargador o acertando a un soldado con el rifle de francotirador a una distancia absurda), encontrarás el modo Desafío. Dicha modalidad está compuesta por pequeños minijuegos, que irán aumentando a medida que completes misiones en el modo Campaña, y que te obligarán a transportar soldados en un carro blindado en el menor tiempo posible o conseguir la máxima puntuación empleando una determinada arma.

El apartado gráfico está lejos de ser simple como su sistema de juego: un genial motor físico, un *frame rate* estable y unos realistas efectos climáticos e iluminación. **Doc**

BATTLEFIELD 2: M.C.

9.2 **GRÁFICOS:** Sus escenarios son muy parecidos entre sí, pero su engine es estable, realista y espectacular.

9.3 **AUDIO:** Su banda sonora es dinámica y posee uno de los mejores doblajes al castellano del catálogo de PS2.

8.9 **JUGABILIDAD:** Misiones cortas, de objetivos concisos, minijuegos, recompensas... Pura diversión.

8.8 **DURACIÓN:** Aunque sus misiones son cortas, no son excesivamente fáciles. Lo mejor es su modo On-line.



PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Digital Illusions ha creado un shooter muy variado, de desarrollo simple y objetivos concisos, con elementos de sobra para enganchar a los aficionados del género en su vertiente más complicada.

9.2 (SOBRE 10)





COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: RELENTLESS SOFT.
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: PREGUNTAS Y RESPUESTAS
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
MODOS DE JUEGO: 2
PREGUNTAS: + 5.000
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 153 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

http://www.buzzthegame.com

BUZZ: THE MUSIC QUIZ

Convierte tu salón en el plató de un concurso de televisión

Sony sigue encontrando posibilidades insospechadas al *hardware* de **PS2**, y si hoy nos parece natural cantar con los micrófonos de *SingStar* o hacer el «chorra» delante de la cámara *EyeToy*, utilizar los pulsadores de ***Buzz!*** va a convertirse en algo rutinario cada vez que reúnas unos cuantos amigos delante de la pantalla del televisor. ***Buzz!: The Music Quiz*** pondrá a prueba tus conocimientos musicales, a través de 5.000 preguntas que abarcan todos los géneros: *rock, pop,* salsa, *folk*... Totalmente localizado al castellano, ***Buzz! The Music Quiz*** incorpora multitud de preguntas referentes a grupos españoles y sudamericanos, además de anglosajones, y permite elegir temario entre la música más actual o los grupos y solistas clásicos. De esta forma, ni treintañeros ni «teenagers» quedarán decepcionados. La mecánica imita la de un concurso de TV, cuatro jugadores compiten a lo largo de diferentes pruebas, luchando contra el crono y entre sí.

Sólo dos advertencias: ***Buzz!*** despliega todo su potencial cuando son varios los jugadores que participan. Si eres un solitario, mejor cómprate otro juego. Y por último, activa la opción «Activar Ajustes de Juego» si no quieres que la consola incorpore un cuarto jugador «fantasma» cuando juegues con tres amigos. ■ ***Nemesis***

■ **Buzz! The Music Quiz se comercializa con cuatro pulsadores, que se conectan a PS2 a través del puerto USB**

BUZZ!: THE M. QUIZ

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Juega con tres amigos y las risas estarán aseguradas.
[+] Sony ya prepara un Buzz tipo Trivial y otro dedicado al cine.
[-] Demasiada preguntas sobre música sudamericana...
... a costa de eliminar preguntas sobre música anglosajona.

3+

6.0 **GRÁFICOS:** Los gráficos se reducen a unos cuantos personajes simpáticos y una pizarra con las preguntas.

7.9 **AUDIO:** Algunas de las versiones de temas conocidos que suenan en el juego son tan «ratoneras» que te costará distinguirlas.

9.0 **JUGABILIDAD:** En solitario Buzz es un rollo, pero con amigos se convertirá en tu aliado para «levantar» cualquier fiesta.

9.0 **DURACIÓN:** Las 5.000 preguntas te garantizan juego para meses. Y luego podrás usar los mandos con el futuro Buzz de cine.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Tras el micro de SingStar, Buzz se va a convertir en el item indispensable para cualquier fiesta. Sube el volumen de la tele y descubre cuánto sabes de música. No podemos esperar al año que viene para ver el Buzz tipo Trivial.

9.0 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España

LAS CRÓNICAS DE NARNIA

EL LEÓN, LA BRUJA Y EL ARMARIO

Un épico juego que no debes dejar escapar



COMPAÑÍA: BVG
DESARROLLADOR: TRAVELLER'S TALES
DISTRIBUIDOR: ATARI
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
FASES: 15
PERSONAJES: 4
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
MEMORY CARD: 84 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,99 €

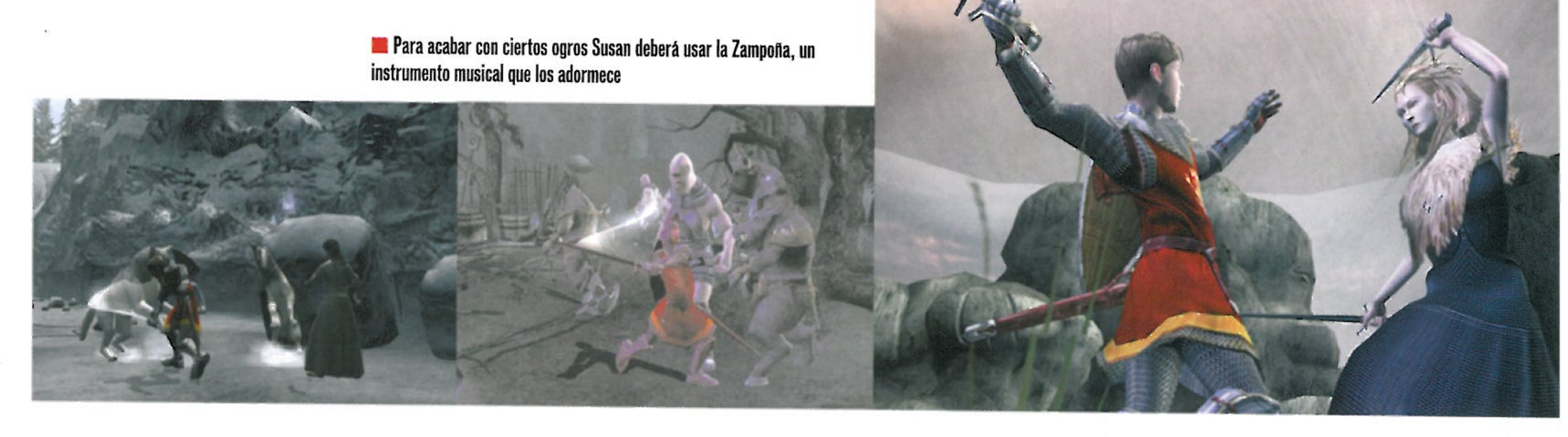
http://www.narniathegame.com

Precioso y embaucador. Orcos, enanos, ogros, parajes fantásticos y personajes que han nacido con un marcado destino, ser héroes. ¿Fantasía o realidad? Da igual, déjate llevar por *Las Crónicas De Narnia* en una maravillosa producción que **Atari** nos trae en forma de videojuego. Mezclando secuencias de la película de **Disney** (un gran detalle que muy pocas compañías ponían ya en práctica), el juego te atrapa, se adueña de tus sentimientos y construye en tu mente los pilares de una leyenda que versa sobre el maleficio de una bruja Blanca en *Narnia*. Una tierra que ha sido castigada a cien años de cautiverio bajo un manto blanco y gélido y que sólo se verá salvada de dicha congelación por el cumplimiento de la profecía del León Aslan... Todos y cada uno de los momentos más impresionantes y hermosos del largometraje han sido reproducidos fielmente; desde los juegos de escondite en la casa donde se halla oculto el Armario mágico, pasando el encuentro con el castor parlanchín, hasta el enfrentamiento con el gigante Ogro y la Bruja. Para ello, controlarás a los cuatro hermanos de manera simultánea, simplemente



HERMANOS UNIDOS

Pulsando Triángulo unirás a los personajes de dos en dos. Estos adquieren nuevas habilidades, como cuando Lucy se sube a hombros de Peter para alcanzar objetos en el aire.



Para acabar con ciertos ogros Susan deberá usar la Zampoña, un instrumento musical que los adormece

pulsando el botón R1. Cada uno posee habilidades específicas (Peter es más fuerte y poderoso contra los enemigos, Susan encuentra objetos y es muy buena arquera, Edmund escala por cualquier saliente, y Lucy accede a lugares pequeños) y uniendo sus fuerzas adquieren muchas otras nuevas. Y lo mejor de todo es que un segundo jugador se puede unir a la aventura en cualquier momento y ser partícipe de forma directa. Sin duda, una mecánica de juego perfecta que te mantiene entretenido durante horas. Además, los desafíos a superar están inspirados en los del filme y abarcan distintos estilos de juego (*puzzles*, combates, minijuegos, plataformas...) para que en ningún momento se vuelva pesada y monótona la aventura. Y es que, según vayas progresando irás desbloqueando nuevas habilidades que harán más complejo el desarrollo. Detalle importante, ya que una vez que se coge el tranquillo a este tipo de juegos, si su mecánica no evoluciona se vuelve bastante cansina (como le sucede al ya tan manido desarrollo de *Harry Potter*). Asimismo, las armas que se irán consiguiendo van desde la típica espada, hasta la peculiar Zampoña (un instrumento musical que amansa a las fieras). Aunque posee un PEGI alto, el juego no tiene límites de edad, es recomendable para todo aquel que guste de la imaginación y quiera revivir una épica aventura al estilo *El Señor De Los Anillos*. El único pero que se puede achacar a ***Las Crónicas De Narnia*** es el alejamiento excesivo, en algunas ocasiones, de la cámara. Ésta no es controlable y se coloca de manera cenital haciendo que los personajes sean de un tamaño minúsculo. Por lo demás gráficamente es de ensueño, localizaciones variadas, con particularidades en cada uno de sus rincones, y la reproducción física de los personajes es fiel al aspecto de los actores del filme. Las voces están dobladas al castellano, pero lo más destacado del apartado sonoro son sus melodías, que en ocasiones consiguen emocionarte. ***Anna***

«UN SEGUNDO JUGADOR PODRÁ UNIRSE A LA AVENTURA EN CUALQUIER MOMENTO»

SECUENCIAS DE LA PELI

Un fascinante largometraje de la factoría **Disney** que podrás ver en el juego, ya que contiene infinidad de secuencias de ésta. Entre fase y fase desbloquearás unos minutos de la película, como la de la pantalla, en la que se ve a Susan preparándose para utilizar el arco. Sin duda, la inclusión de tantas secuencias del filme original es otro de los alicientes que te motivarán para seguir avanzando en la aventura.







Ogros, enanos, orcos, demonios... Libera a Narnia de la maldición

Controla a los cuatro hermanos de manera simultánea y haz uso inteligente de sus habilidades. Peter es el más valiente, Susan la inteligente, Edmund hábil y Lucy chiquitita

LAS CRONICAS DE...

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Control simultáneo de los cuatro personajes.
[+] Un segundo jugador se puede unir en cualquier momento.
[+] Fiel reproducción de la historia y estética de la película.
[-] Perspectiva de la cámara algo lejana.



9.0 **GRÁFICOS:** Aparte de la lejana colocación de la cámara, lo demás es perfecto: localizaciones, diseño de personajes, engine...

9.3 **AUDIO:** Banda sonora cautivadora, evocadora y correcta para la acción. Las voces están dobladas al castellano.

9.2 **JUGABILIDAD:** Sencilla y de dificultad progresiva. Lo mejor, el control simultáneo de los personajes.

9.1 **DURACIÓN:** Quince intensos niveles con infinidad de secuencias de la película dan mucho de sí. Aunque se te hará corto...

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Una buena historia, con secuencias de la peli, una magnífica producción y una jugabilidad que, aunque no es original, está muy bien aprovechada. Atrévete a romper el maleficio que reina sobre Narnia, te aseguro que no te arrepentirás.



PlayStation 2





UN POQUITO DE ROL

Esta vez, la aventura posee ciertas dosis de RPG, pues además de coleccionar cromos para ver imágenes de secuencias de la película, estos podrán potenciar los poderes de los magos. Así, si reúnes suficientes cromos podrás asignarlos a cada personaje a tu gusto. Es decir, si quieres que Harry sea más resistente y utilice durante más tiempo *Magicus Extremus* otórgale al principio de las fase dichas cartas.

Para desbloquer nuevos niveles, tendrás que encontrar Escudos Trimago

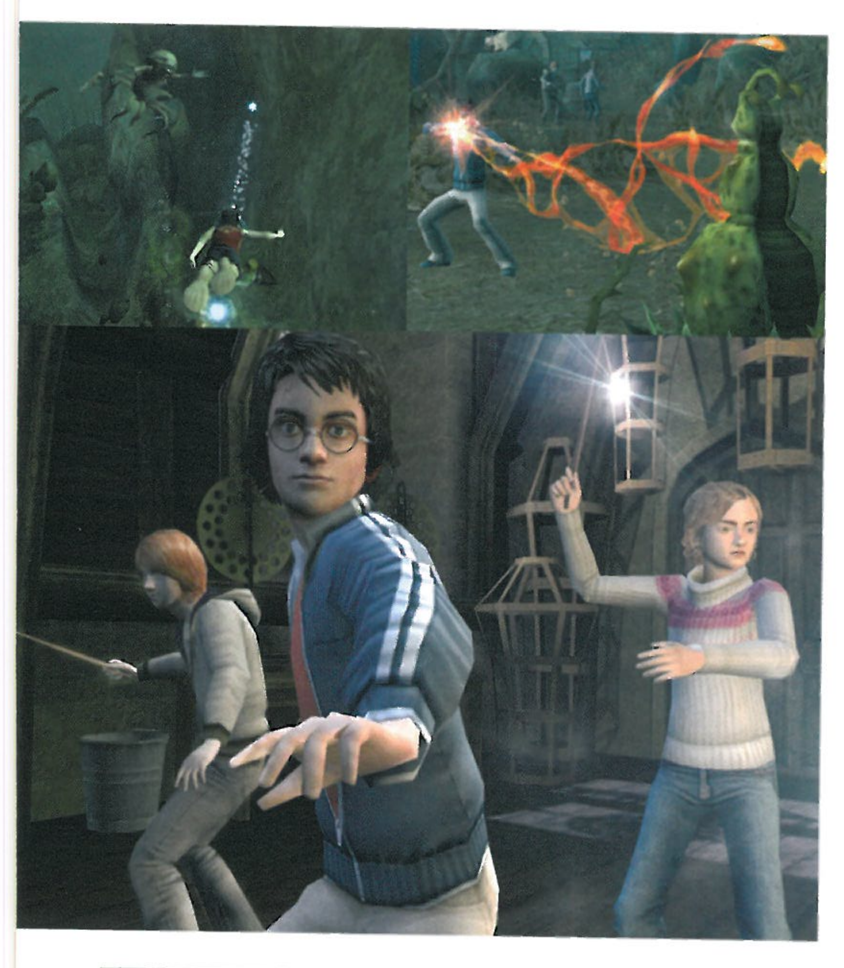
HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO

El mago, la brujería y Hogwarts tienen un duro competidor

COMPAÑÍA:
ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR:
EA GAMES
DISTRIBUIDOR: EA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO:
AVENTURA/ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-3
MISIONES: 10
PERSONAJES: 3
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-CAST.
MEMORY CARD: 111 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

http://www.es.ea.com

Más oscuro, mucha acción y menos hechizos ñoños. El juego es exigente y no es para menos, este año tiene que competir con la tan aclamada peli de **Disney**, *Las Crónicas De Narnia*. Además, como Harry ya es casi mayor de edad se ha propuesto este curso afrontar misiones más adultas. Así, y sin contemplaciones, la aventura arranca en plena huida de un campamento tras asistir a un partido de *Quidditch*. Conjuros combinados, hechizos de ataque (*Flipendo*) y otros más avanzados como *Wingardium Leviosa* son los que deberás invocar, pues durante cinco minutos estarás rodeado de peligrosas criaturas a las que tendrás que hacer frente si no quieres quedarte con las ganas de ingresar en el cuarto curso de Magia y Hechicería. Es cierto que no es necesario haber jugado a anteriores entregas, ya que la mecánica es similar a la de otros títulos de acción y en todo momento te indican qué hacer, pero habrá cosas que te suenen a chino. El lenguaje que se utiliza es muy particular, gracioso en muchas ocasiones y fiel al ideado por su autora J.K. Rowling, y tendrás ocasión de aprenderlo como si lees el libro original, sólo que en lugar de pasar páginas aquí tendrás que pulsar X, Cuadrado, Círculo y Triángulo mientras te las ingenias para ir superando y desbloqueando misiones. Son un total de diez, entre las que se halla el Torneo de los Tres Magos, Mundiales de *Quidditich*, clases de Defensa contra las Artes Oscuras y Herbología, y por supuesto el enfrentamiento contra Lord Voldemort (¿esta vez



A LA DE TRES

Eso es lo que tendrás que decir para mover objetos pesados o para ejecutar hechizos combinados. Y es que, con *multitap*, podrás revivir la aventura con dos colegas en el momento que quieras. Y si juegas solo, no te preocupes, porque la consola se encarga de guiar a los personajes que tú no controles. Tú decides, en solitario o en compañía.



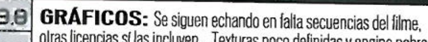


■ Una de las pruebas del Torneo es dar esquinazo al dragón pilotando una escoba



«UN TOTAL DE 10 NIVELES TE LLEVARÁN POR EL MÁGICO MUNDO DE HOGWARTS»

qué forma humana habrá escogido el malo de la película?). ***El Cáliz De Fuego*** abandona la mecánica de la anterior edición (*El Prisionero De Azkaban*), en el que el jugador podía controlar a los tres personajes de manera simultánea simplemente pulsando un botón, para otorgarle más acción. De este modo, las plataformas y rompecabezas han desaparecido y ha entrado en juego un nuevo valor, «la cooperación». Conecta a tu consola un *multitap* y comparte con dos amigos las aventuras de Harry, Ron y Hermione. Además, con los cromos conseguidos podrás «agraciar» a cada personaje con habilidades especiales y así hacerlos más poderosos. La diversión está asegurada, pues a los duelos mágicos en el Bosque Prohibido y en los exteriores de *Hogwarts* hay que añadir las pruebas del Torneo: vuela sobre una escoba voladora y deja atrás al dragón, sumérgete en las profundidades del Lago Negro con el fin de rescatar a Ron, y adéntrate en un «lioso» laberinto para encontrar la Copa de los Tres Magos. Un planteamiento de juego perfecto, sin duda, pero tristemente no se puede decir lo mismo de su calidad técnica. Estéticamente ha perdido el colorido de anteriores versiones, y lo peor de todo es que gráficamente es inferior a la versión de **PlayStation Portable**. Su *engine* en ocasiones es poco suave y la nitidez de las texturas brilla por su ausencia. Algunos efectos visuales pueden sorprender, como la ejecución de hechizos, pero poco más destaca ante la igualdad de las localizaciones. ■ ***Anna***



LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El argumento es original y está lleno de humor blanco.
[+] Un montón de niveles y miles de objetos para recolectar.
[-] El desarrollo es muy convencional.
[-] El control, sobre todo en el salto, no es demasiado preciso.

7+

8.8 **GRÁFICOS:** Se siguen echando en falta secuencias del filme, otras licencias sí las incluyen... Texturas poco definidas y engine pobre.

9.0 **AUDIO:** Banda sonora de la película, aunque durante el desarrollo del nivel las melodías escasean. Perfecto doblaje al castellano.

9.1 **JUGABILIDAD:** Control sencillo, lástima que hayan suprimido la posibilidad de controlar a los tres personajes simultáneamente.

8.9 **DURACIÓN:** No es un juego eterno, pero te llevará tardes completar al 100% las diez misiones que incluye.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Si eres un incondicional de Potter, El Cáliz De Fuego no te defraudará. Eso sí, en jugabilidad el anterior, El Prisionero De Azkaban, era más completo (minijuegos EyeToy, control simultáneo de los personajes). Al menos han incluido multijugador.

8.9
(SOBRE 10)





COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: LONDON STUDIO
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: MUSICAL
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-8
CANCIONES: 30
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 318 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 € CON MICROFONOS, 29,95 € SIN MICROS

http://www.singstargame.com

SINGSTAR'80s

El Karaoke de Sony C.E. hace un repaso por algunos de los mayores hits (en inglés) de los años 80

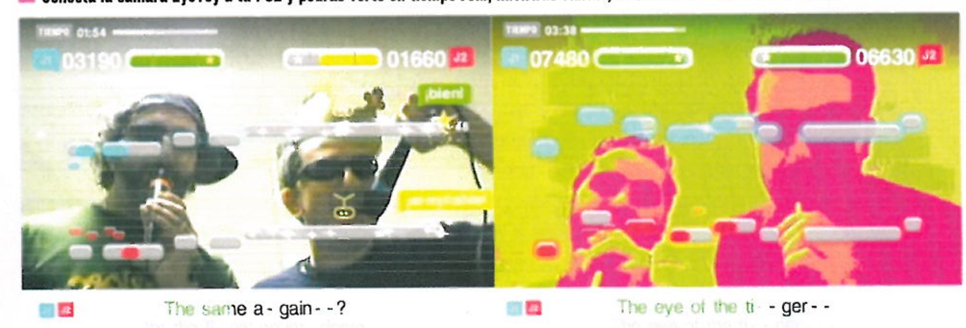
El *revival* ochentero no es, ni mucho menos, un fenómeno exclusivo de España (pese a toda la mercadotecnia surgida alrededor del recuerdo de la «movida madrileña» y aquella teleserie de José Coronado que daba más vergüenza que nostalgia). Ingleses, italianos, franceses, alemanes o españoles, da igual... todos los que rozamos (o hemos superado) la treintena tenemos grabadas a fuego la música de aquellos años. En **Sony** lo saben, y por ello han apostado con ***SingStar'80s*** por centrarse específicamente en la década de los 80. Hasta ahora, en anteriores volúmenes de *SingStar*, se habían incluido canciones de aquella época junto a temas actuales, pero ***SingStar'80s*** es el primero 100% ochentero. La selección de canciones es insuperable, quizá la mejor de los *SingStar* publicados hasta la fecha porque abarca todos los géneros. *Hay Rock* (**Alice Cooper**, **Marillion**, **Europe**), *Rap* (**Run DMC**, **Vanilla Ice**) y por encima de todo, *Pop* (desde **Madonna** y **Culture Club** a **Erasure** o **The Cure**). En total, 30 auténticos *hits* que incluyen los *videoclips* originales (con un par de excepciones: **Dolly Parton** y **Survivor**). Y eso supone otro valor añadido para ***SingStar'80s*** ya que, como todo el mundo sabe, aquella década supuso la edad de oro de los *videoclips*. El nacimiento de la MTV revolucionó la promoción de la música y todos los grupos se lanzaron a una carrera frenética por crear los *videoclips* más alucinantes. Jamás volvería a repetirse la frescura, el vanguardismo, la osadía de aquellos vídeos musicales. Y algunos de ellos están presentes en ***SingStar'80s***, junto a otros mas cutres pero de una innegable carga cómica. Ver a **Billy Joel** de gasolinero, y bailando, en *Uptown Girl*, y a **George Michael** (en su época *Wham*) meneando el pantaloncito en *Wake Me Up Before You Go Go*, no tiene precio. Y eso por no hablar de

CANCIONES INCLUIDAS

Alice Cooper	Poison
Belinda Carlisle	Heaven Is A Place On Heart
Billy Joel	Uptown Girl
Blondie	Atomic
Culture Club	Karma Chameleon
Dexy's Midnight Runners	Come On Eileen
Dolly Parton	Nine To Five
Duran Duran	Rio
Erasure	A Little Respect
Europe	The Final Countdown
Fairground Attraction	Perfect
Foreigner	I Want To Know What Love Is
Frankie Goes To Hollywood	The Power Of Love
Kate Bush	Running Up That Hill
Katrina And The Waves	Walking On Sunshine
Madness	Our House
Madonna	Material Girl
Marillion	Kayleigh
Nena	99 Red Balloons
Run DMC	It's Tricky
Simple Minds	Don't You (Forget About Me)
Soft Cell	Tainted Love
Starship	We Built This City
Survivor	Eye Of The Tiger
Tears For Fears	Everybody Wants To Rule The World
The Cure	Just Like Heaven
The Pretenders	Brass In Pocket
Tina Turner	Simply The Best
Vanilla Ice	Ice Ice Baby
Wham!	Wake Me Up Before You Go Go



Conecta la cámara EyeToy a tu PS2 y podrás verte en tiempo real, mientras cantas, con multitud de efectos visuales



CARA Y CRUZ DE UNA DÉCADA PRODIGIOSA

Mitificada hasta la náusea, la década de los 80 nos dejó recuerdos maravillosos y otros que poblarán nuestras pesadillas hasta el día de El Juicio Final. Esta es sólo una muestra...

PARA RECORDAR...	PARA OLVIDAR...
Las recreativas	Sólo dos canales de TV
La Bola de Cristal	Los calentadores
Las Game&Watch	El pelo cardado
La Pandilla Basura	Naranjito
Viernes 13 y secuelas	Verano Azul
La serie de televisión V	Los Pecos
El Spectrum	Las cargas del Spectrum

«SINGSTAR'80S ES EL MEJOR REGALO QUE UN TREINTAÑERO SE PODRÍA ENCONTRAR BAJO EL ÁRBOL ESTAS NAVIDADES»



Europe, el quinteto de *¿heavys?* suecos que hizo tararear a todo Europa aquello del *Final Countdown*. Lógicamente, habrá muchos que echen en falta artistas emblemáticos de los 80 (¿dónde están **Michael Jackson**, **Bon Jovi** o **U2**?) pero el objetivo de ***SingStar'80s*** es cautivar al mayor espectro posible de usuarios, al estilo *Kiss FM*, con temas directos y pegadizos. En cuanto a la ausencia de artistas españoles (posiblemente el único punto flaco de este *SingStar*) la respuesta está en el lanzamiento de *SingStar Pop* en España hace poco menos de dos meses, por lo que **Sony C.E.** ha preferido dejar éste tal y como fue concebido desde **London Studio**. En otros países (que no gozaron de un *SingStar Pop* exclusivo en su idioma) se ha optado por sustituir algunas canciones por éxitos autóctonos o bien otros que tuvieron mejor acogida comercial en sus respectivos mercados durante aquella época. De esta forma, la versión francesa de ***SingStar'80s*** incorpora temas de **INXS** y **Imagination**, la alemana de **Modern Talking** (*¡Agh!*) y **Limahl** (el de *La Historia Interminable*) y la italiana de **Umberto Tozzi** y **Zucchero**. Habría sido genial incluir algún *single* de **Alaska y Dinarama** o de **Radio Futura**, pero la selección de ***SingStar'80s*** es tan perfecta que alguien siempre se habría quejado al descubrir su canción favorita fuera de la versión española (bueno, menos en el caso de **Dolly Parton**, a la que nadie echaría de menos). El *handicap* de que todas los temas sean en inglés tiene sus consecuencias, no sólo en el previsible «corte» de la gente a la hora de cantarlas, sino en las ventas. Lógicamente, una canción de **Madness** no tiene el tirón comercial que una de **El Canto del Loco**, lo que va a hacer que se distribuyan menos unidades de ***SingStar'80s*** de lo que nos gustaría. Yo no perdería el tiempo y me haría con una copia antes de que se agote. O eso, o verse «condenado» estas navidades a cantar otro tema de **El Arrebato**, **Melendi** y otras de las opciones nacionales que ofrece *SingStar Pop*. ■ ***Nemesis***



■ Las dos canciones de Rap incluidas pondrán a prueba la velocidad de tu lengua

SINGSTAR 80S

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La variedad de géneros: Rock, Rap y mucho Pop.
[+] El buen gusto a la hora de elegir los grupos: Madness, Simple Minds, Nena, Softcell, Survivor, Culture Club, Alice Cooper...
[-] La ausencia de canciones en español.

3+

90	**GRÁFICOS:** Disfruta de la edad de oro de los videoclips. Nunca se pudo superar su frescura e imaginación.
93	**AUDIO:** Están en inglés, de acuerdo. Pero la selección musical es IMPRESIONANTE. La mejor de cualquier SingStar
94	**JUGABILIDAD:** Nuevo deporte olímpico para esta nochevieja: imitar a los Europe con los amigotes.
93	**DURACIÓN:** Jugar sólo es divertido, pero no es nada en comparación a cantar con (o contra) amigos.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: El mejor regalo que un treintañero podría encontrar bajo su árbol estas navidades. Alice Cooper, Simple Minds, Madonna, Survivor, Tears For Fears, The Cure... revive la banda sonora de tu vida y desmelénate con tus amigos.

9.3 (SOBRE 10)

PlayStation 2

Capcom y PlayStation 2 Revista Oficial te invitan a entrar en el terrorífico mundo de Resident Evil 4. Si quieres hacerte con uno de estos magníficos premios tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 15 de enero de 2006.



18+ PlayStation®2 CAPCOM

¿Cómo se llama el protagonista de esta entrega de R.E.?

A) Angelina Jolines **B**) Chris Redfield **C**) Leon S. Kennedy


ADEMÁS CON UN PACK QUE INCLUYE ESTOS
1 CAMISETA, 2 PULSERAS Y 1 LLAVERO...
Y LLAVEROS
CAPCOM
PULSERAS
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra residentps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: residentps2 A
Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Los menores de 18 años tendrán que ir acompañados de un adulto. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 15 de enero de 2006.
©CAPCOM CO., LTD. 2005, ©CAPCOM U.S.A., INC. 2005 ALL RIGHTS RESERVED. RESIDENT EVIL, CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO., LTD. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ™ and ®, Nintendo GameCube are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are owned by their respective owners.

COMPAÑÍA: 2K SPORTS
DESARROLLADOR: VISUAL CONCEPTS
DISTRIBUIDOR: TAKE 2
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
EQUIPOS: NBA + HISTÓRICOS
COMPETICIONES: 6
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 5
MEMORY CARD: 3580 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 39,99 €

http://www.2kgames.com

NBA 2K6

Revolución en el sistema de control

Desde que apareció **PlayStation 2**, el género del baloncesto ha contado con dos representantes; *NBA Live* (**Electronic Arts**) y la saga *2K* (**Take 2**). La competencia entre ambas ha servido para que el nivel se eleve año tras año en busca de elementos diferenciadores. La pasada temporada, el aspecto más destacado fue la reducción de precio en *NBA 2k5*, aspecto especialmente importante cuando las diferencias de calidad son muy reducidas. En la nueva entrega, **Take 2** mantiene la estrategia ofreciendo una considerable reducción con respecto al precio habitual. Pero además, realiza un cambio radical en el sistema de control, en el que gana importancia el *pad* direccional derecho. El citado *pad* tiene asignadas múltiples misiones que van desde el tiro hasta la defensa. Por lo que respecta al tiro, el tiempo de pulsación y la dirección son elementos claves para determinar la trayectoria de los lanzamientos. También sirve para realizar amagos, extensiones y rectificaciones de una forma totalmente intuitiva, ya que los movimientos del *pad* coinciden con los realizados por los jugadores. Los tiros libres se ejecutan con el mencionado *pad*, eliminando el equilibrio entre los botones «L» y «R» que se ha usado en las versiones anteriores. En la faceta defensiva, el *pad* derecho es la clave en los

NIKE COLABORA EN EL MODO 2K6

En este modo, uno de los clásicos dentro de la serie, se parte de la creación de un jugador estableciendo todo tipo de detalles tanto físicos como en su indumentaria. Posteriormente se puede participar en una serie de partidos callejeros y pruebas de habilidad. Lo resultados logrados permiten desbloquear nuevos partidos, contactar con compañeros de equipo y a la vez obtener puntos. Estos puntos pueden canjearse por nuevos complementos en los que se deja notar la colaboración de **Nike**. Así, entre la amplia variedad de premios se incluyen algunos de los modelos de zapatillas que han marcado una época dentro del mundo del baloncesto.



«EL NUEVO SISTEMA DE CONTROL SE HACE MUCHO MAS INTUITIVO TANTO EN ATAQUE COMO EN DEFENSA»

NUEVA PRESENTACIÓN

Aunque desaparece la colaboración de la *ESPN*, la presentación del juego sigue siendo muy dinámica y televisiva, incluyendo múltiples secuencias y estadísticas.

ESPAÑOLES EN LA NBA

El programa cuenta con dos jugadores españoles, Gasol y Raúl López. Curiosamente los dos aparecen dentro de la plantilla de *Memphis*. Mientras que el primero participa en la mencionada franquicia, el segundo aparece como fruto de los traspasos previos a su vuelta al baloncesto ACB en las filas del *Akasvayu* de Gerona. Por su parte, el momento en el que se cerraron las plantillas no ha permitido incluir a José Manuel Calderón en el equipo de Toronto, por lo que no podremos disfrutar del juego del extremeño.



intentos de robo del balón, ya que la forma de pulsarlo determina el movimiento del brazo del defensor. Sin embargo, el nuevo control no se queda aquí ya que otro de los aspectos destacados es el denominado *Dual Mode*. Se trata de la posibilidad de hacer sencillas jugadas con sólo apretar dos botones; uno para activar la función y otro para determinar el movimiento de uno de los jugadores que no tiene la posesión de la pelota. El programa mejora los movimientos de los jugadores con la tercera generación de *Isomotion*. El resultado global es un control más intuitivo, a costa de renunciar a algunos elementos de la versión anterior como el conocido como «pase fuerte», que antes se ejecutaba con el Triángulo. La presentación es otro de los elementos que ha sufrido importantes cambios. Así desaparece la presencia de la cadena *ESPN* y con ella el estilo televisivo de la citada emisora. No obstante, se mantiene una espectacular presentación con repeticiones automáticas, estadísticas de todo tipo y bastantes secuencias de animación (tanto de los jugadores como de las animadoras y del público). Este cambio también afecta a los comentaristas ya que Bill Walton y Michelle Tafoya han sido sustituidos por Kevin Harlan y Keny Smith. La campaña publicitaria está encabezada por *Shaquille O'Neal* y cuenta con la colaboración de **Nike**. La marca deportiva juega un importante papel en el modo 24/7 ya que muchos de los premios reproducen sus exclusivos modelos de calzado. Junto al mencionado 24/7, se añaden los habituales modos de juego, en los que hay que citar los cambios dentro del denominado como asociación. El mismo sigue manteniendo las opciones de *Manager*, aunque se elimina la opción que permitía observar un partido determinando el número de tiros de cada jugador y el tipo de defensa. ■ ***CHIP & CE***

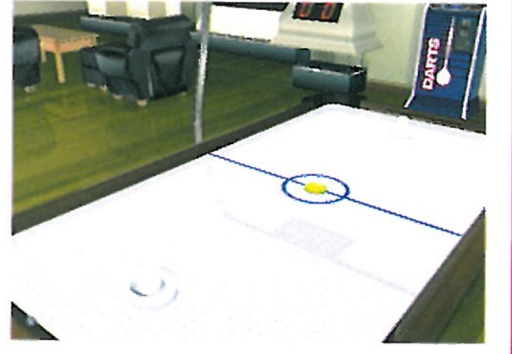


■ Se incluye el modo On-line, la creacion de una competición, o la de un partido estableciendo aspectos como el resultado o el tiempo restante

«ESTAMOS ANTE LA TERCERA GENERACIÓN DE MOVIMIENTOS DENOMINADA ISOMOTION»

EXTRAS

Dentro de los extras se ha incluido el denominado *Crib*. Se trata de una opción, importada de la saga *NHL 2k6*, en la que se recoge una sala con los diferentes trofeos que se van logrando. Por otra parte, se puede adquirir música o participar en minijuegos como los dardos o el *air hockey*, los clásicos dardos. Para poder acceder a estos extras hay que lograr una serie de puntos superando distintos retos, como número de puntos, triples, robos de balón, así como otros aspectos de tipo táctico.



NBA 2K6

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El reducido precio del juego.
[+] El nuevo control, mucho más intuitivo.
[-] La variedad de opciones.
[-] No están traducidos ni los textos ni los comentarios.

3+

9.5 **GRÁFICOS:** La reproducción física de los jugadores es magnífica. La presentación es muy dinámica.

8.6 **AUDIO:** Se produce un cambio en los comentaristas (Harlan y Smith). La música sigue dominada por el Hip-Hop.

9.6 **JUGABILIDAD:** El control se hace mucho más intuitivo tanto en defensa como en ataque. El pad derecho es la clave.

9.5 **DURACIÓN:** La oferta de modos da juego para rato. Además incorpora un nivel adicional de dificultad.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: El nuevo NBA 2K mantiene la política de precio reducido y aporta una completa renovación en el sistema de control que hace el juego mucho más intuitivo. Es una lástima que no esté traducido al castellano.

9.4 (SOBRE 10)



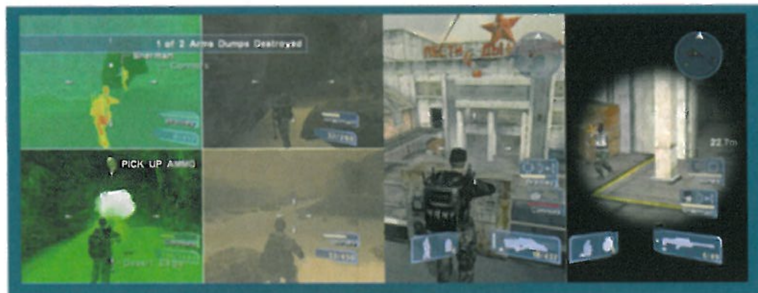
CONFLICT GLOBAL STORM

Bradley y sus muchachos se convierten en un efectivo grupo antiterrorista

COMPAÑÍA: SCI
DESARROLLADOR: PIVOTAL GAMES
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: GUERRA
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
MISIONES: 14
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 335 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.: 59,95 €

http://www.proein.com

■ Cada uno de los integrantes del grupo está especializado en una tarea determinada, aprovecha sus cualidades para tener ventaja



MULTIJUGADOR

El juego On-line con **PlayStation 2** no está muy extendido todavía en nuestro país. Aún así, ***Conflict Global Storm*** te invita a vivir la experiencia, y también a través de una red de área local. Pero si eres uno de los que aún no pueden disfrutar del juego a través de Internet, todavía puedes entretenerte con tus amigos jugando a pantalla partida con hasta 4 jugadores.

«CONFLICT GLOBAL STORM SE DIVIDE EN 14 INTENSAS MISIONES POR TODO EL MUNDO EN LA LUCHA CONTRA EL TERRORISMO»

La evolución de la franquicia *Conflict* parecía haber tenido su culminación con el capítulo dedicado a Vietnam. Pero, **Pivotal Games** ha vuelto a depurar todos los detalles, dejándonos un apartado gráfico bastante cuidado e intentando que de una vez por todas la Inteligencia Artificial que controla a los otros tres componentes del equipo esté ajustada. Sin embargo, los arreglos no han conseguido todavía que los personajes controlados por la máquina den al traste con una misión por no cumplir las órdenes que se les han dado. Aún así, como ocurrió con *Conflict Vietnam*, nos hemos llevado una sorpresa agradable al comprobar que, dentro de sus limitaciones, se trata de un título sólido. Cuando se coge el tranquillo, ***Conflict Global Storm*** te mete de lleno en la lucha antiterrorista de la mano de Bradley y sus compañeros. Con 14 misiones que les conducirán a lo largo y ancho del mundo, desde plantaciones de droga en América del Sur hasta Corea, y un completo arsenal para hacer frente a las milicias terroristas. Pero sobre todo a una, a la organización neonazi *March 33*. El juego también incluye una opción de juego en red, ya sea a través de LAN (red de área local) o entrando en Internet, además de multijugador a pantalla partida. ■ ***R. Dreamer***

CONFLICT G.S.

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El juego es divertido.
[+] El magnífico doblaje al castellano.
[-] La Inteligencia Artificial puede dejarnos vendidos.
[-] El control es a veces un poco traicionero.

16+

8.5 **GRÁFICOS:** Pivotal Games continúa mejorando el motor gráfico de la saga, aunque aún le queda por refinar.
8.1 **AUDIO:** Afortunadamente el juego está doblado al castellano. Pero la banda sonora de C. Vietnam era mejor.
8.6 **JUGABILIDAD:** Poco ha variado la mecánica, es divertida a pesar de las jugarretas de la Inteligencia Artificial.
8.2 **DURACIÓN:** Los catorce niveles del juego dan mucho de sí, y además están los modos multijugador.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Si eres uno de esos «jugones» que disfrutan con los juegos que combinan acción a tiro limpio y estrategia, este Conflict te va a encantar, porque le vas a perdonar todos sus fallos. Y encima doblado y traducido con calidad al castellano.



(SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España



Después de cada prueba es posible observar la repetición desde cámaras en primera persona y desde otras situadas en diferentes puntos del recorrido

Tanto los esquiadores como las pistas son reales, reproduciendo la copa del mundo 2005-06

Se incluye slalom, slalom gigante, súper gigante, descenso y la denominada combinada

SKI RACING 2006

Esquí de corte clásico para PS2

Dentro de los deportes de Invierno se pueden diferenciar dos géneros: por un lado, los programas eminentemente *arcade* (tipo *Cool Boarders*), en los que los saltos y figuras son uno de los alicientes; y por otro, los que ponen el acento en la simulación. Por segundo año consecutivo, ***Ski Racing 2006*** se encuadra en el último grupo, recogiendo la esencia más clásica del esquí. A diferencia de los títulos que recopilan variadas disciplinas (desde el *curling* al *luge*), este programa se centra únicamente en el esquí alpino. Eso sí, ofrece cuatro tipos de pruebas (*slalom, slalom* gigante, súper gigante y descenso) junto a la denominada combinada. En cada una de ellas el control es muy realista, tanto en los giros como en la lograda sensación de velocidad. A ello se le une un acertado entorno gráfico en el que los giros de cámara colaboran para lograr un resultado más que creíble. Los escenarios reproducen, mediante la digitalización vía satélite, las pistas que forman la copa del mundo. El conjunto de licencias oficiales se completa con la presencia de esquiadores reales, con nombres como Hermann Maier o Kalle Palander. Por lo que respecta a las opciones, hay que mencionar competiciones que van desde la creación de un esquiador hasta la posibilidad de que dos usuarios participen de forma simultánea mediante el sistema de *split-screen*. En definitiva, se trata de un programa que reproduce con gran realismo las sensaciones del esquí alpino en sus diferentes disciplinas. ■ ***CHIP & CE***

SKI RACING 2006

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La sensación de velocidad lograda en los descensos.
[+] Las licencias oficiales en las pistas y esquiadores.
[-] La similitud en las disciplinas afecta a la variedad.
[-] El apartado sonoro tiene un papel muy limitado.

3+

8.9 **GRÁFICOS:** La animación y los movimientos de cámara logran un efecto muy realista.
8.2 **AUDIO:** Destaca la reproducción del sonido ambiente durante las pruebas. No hay comentarios y la música tiene un papel muy limitado.
8.8 **JUGABILIDAD:** El control es bastante intuitivo aunque presenta diferencias entre las distintas disciplinas.
8.4 **DURACIÓN:** Los tres niveles de dificultad y las distintas opciones aseguran una considerable duración.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Para los aficionados a la simulación del esquí alpino en sus diferentes modalidades, este programa ofrece un perfecto equilibrio entre realismo y jugabilidad.

8.7 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España



COMPAÑÍA: SEGA
DESARROLLADOR: SONIC TEAM/SEGA STUDIO USA
DISTRIBUIDOR: ATARI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: PLATAFORMAS
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
FASES: 20
VIDAS: 3
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 154 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.: 59,99 €

http://www.sega-europe.com

SHADOW THE HEDGEHOG

Sega América continúa dilapidando el carisma de Sonic

Definitivamente, *Sonic* sigue sin tener fortuna en **PlayStation 2**. Un juego tan lamentable como *Sonic Heroes* jamás debería haber visto la luz del día, y este ***Shadow The Hedgehog*** no es mucho mejor. Los *fans* de Sonic, los que descubrimos al erizo azul en aquel mágico verano de 1991 (¡MegaDrive, cuanto te añoramos!), seguimos sin explicarnos qué oscuras razones empujan a **Sega** a seguir dejando en manos de ineptos (**Sega Studio USA**) las aventuras del personaje/estandarte de la compañía. Aunque el logo del **Sonic Team** figure en la carátula, cuesta creer que Yuji Naka haya tenido algo que ver en una producción tan irremediablemente mediocre como este ***Shadow The Hedgehog***. Los gráficos son terribles, incluso en comparación al primer *Sonic* de Dreamcast. La espectacularidad visual, valuarte de la franquicia y una de las armas a las que nos agarrábamos los seguidores de *Sonic* cuando otros usuarios atacaban su vertiginosa mecánica, brilla por su ausencia. Y no hace falta avanzar mucho para darse cuenta de ello: la primera fase es un caos, un despropósito donde el jugador intenta evitar que todo le mate, mientras todavía intenta descubrir las habilidades de este erizo siniestro llamado Shadow. Entre ellas, la posibilidad de utilizar armas, pilotar vehículos y determinar el posterior desarrollo del juego con sus acciones, ayudando a los «buenos» (Sonic y Cía.) o los «malos» (los invasores extraterrestres). Seguro que ***Shadow The Hedgehog*** atesora incontables virtudes, pero yo no he sabido encontrar ninguna de ellas. Sólo tiemblo al pensar que **Sega Studio USA** pueda encargarse del *Sonic* para **PS3**. ¡Que alguien les detenga! ■ ***Nemesis***

■ Al contrario que Sonic, el macarra de Shadow es capaz de usar armas y vehículos

SHADOW THE...

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Tú decides si ayudar a los buenos o a los malos.
[-] Hasta los gráficos del Sonic de Dreamcast eran superiores.
[-] El control del personajes es confuso y la cámara, nefasta.
[-] ¿Para cuándo un Sonic en PS2 a la altura del personaje?

12+

6.9 **GRÁFICOS:** Salvo las intros CG, que son una preciosidad, el resto del juego es un atentado para la vista.

8.0 **AUDIO:** La banda sonora, puro hard rock al estilo años 80, es lo mejor de Shadow The Hedgehog, lo que tampoco es decir mucho.

6.8 **JUGABILIDAD:** Uno no sabe si correr como Sonic, detenerse para disparar... Y encima, el sistema de detección es deficiente.

7.0 **DURACIÓN:** El juego es largo (y llegarás a manejar a multitud de personajes). ¿Pero tendrás paciencia para comprobarlo?

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: El intento de aportar un toque siniestro a la franquicia Sonic ha sido otra debacle, comparable a la de Sonic Heroes. O Sega no lo remedia, o para cuando llegue el Sonic de PS3 ya no le van a quedar seguidores.

6.9 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España



COMPAÑÍA: MIDWAY
DESARROLLADOR: DIGITAL ECLIPSE
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: ARCADE
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-3
RECREATIVAS: 9
CREDITOS: INFINITOS
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 272 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 29,95 €

http://www.midway.com

MIDWAY ARCADE TREASURES 3

Un epílogo algo desangelado para la colección de coin-op de Midway

El catálogo de *coin-ops* de **Midway** es extenso, pero no tanto como para garantizar un tercer volumen de *Arcade Treasures* con el mismo contenido y calidad que los anteriores. En esta tercera entrega, la cifra de recreativas se ha reducido drásticamente (de 20 a 9), agrupadas bajo una misma temática: la conducción. Irónicamente, la *coin-op* que mejor ha soportado el paso del tiempo ha sido la menos ambiciosa a nivel gráfico. Hablamos de *Super Off Road*, el gran clásico para tres jugadores que adaptaba la adictiva mecánica del *Championship Sprint* al mundo de los 4x4, y que en su salto a **PS2** sigue ofreciendo las mismas risas y piques que en 1986. Los rudimentarios *Race Drivin'* y *S.T.U.N. Runner* no ofrecen otro interés que mostrar los vanguardistas intentos de **Atari** por introducir entornos poligonales en el mundo de la conducción (tres años antes de que **Sega** lanzara *Virtua Racing*). Más agradables de jugar son *Off Road Thunder*, *Hydro Thunder* y las dos entregas de *San Francisco Rush*, aunque sus gráficos han quedado obsoletos, y eso que en algunos casos sólo han transcurrido cinco años. Y ni siquiera conservan el encanto de *Badlands* o el mencionado *Super Off Road*. ■ ***Nemesis***



BADLANDS (1989)



HYDRO THUNDER (1999)



SAN FRANCISCO RUSH: THE ROCK ALCATRAZ EDITION (1997)

«UNA MEDIOCRE RECOPILACIÓN DE RECREATIVAS DE CONDUCCIÓN»



SAN FRANCISCO RUSH 2049 (1999)



SUPER OFF ROAD (1989)



RACE DRIVIN' (1990)

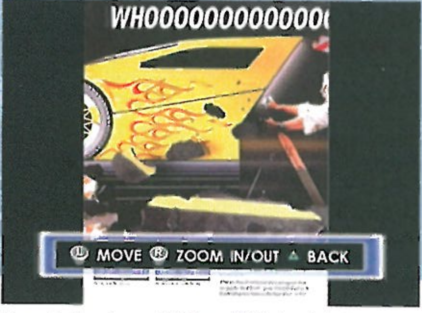


S.T.U.N. RUNNER (1989)



OFF ROAD THUNDER (2000)





■ Midway Arcade Treasures 3 no es demasiado generoso en extras, sólo hay algunos folletos publicitarios de la época. Al menos incluye la versión Track Pack de Super Off Road (ocho nuevos circuitos y buggies)

MIDWAY A.T. 3

6.9	**GRÁFICOS:** El paso del tiempo ha sido cruel con estos arcades de conducción. Parecen de PSone.
7.0	**AUDIO:** Si en su día no pasaron a la historia por su música, ahora mucho menos.
8.0	**JUGABILIDAD:** Los San Francisco Rush son divertidos, pero no tanto como como los Super Off Road.
7.5	**DURACIÓN:** Al final, el multitap y el Super Off Road serán lo único que te atarán a este juego.



PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Una recopilación decepcionante, aún mas teniendo en cuenta los dos extraordinarios volúmenes que lo precedieron. Lo único reseñable son Super Off Road y Badlands, aunque no llegan a compensar los 30 Euros que cuesta el DVD-ROM.



(SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España

BATTLEFIELD 2 Modern Combat



Electronic Arts, **Nobilis** y **PlayStation 2 Revista Oficial** quieren que disfrutes la experiencia de Battlefield 2: Modern Combat con un mando exclusivo para el juego, el FPS Master. Si quieres ser el ganador de uno de los 25 lotes del concurso, compuestos por 1 Battlefield 2: Modern Combat + 1 mando FPS Master, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 15 de enero de 2006.



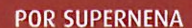
EA NOBILIS GAMESTER PlayStation 2 16+

¿Cuál de estos ejércitos no aparece en el juego?

A) Europa **B**) China **C**) Chile

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra battlefieldps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: battlefieldps2 A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Los menores de 18 años tendrán que ir acompañados de un adulto. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 15 de enero de 2006.



POR SUPERNENA

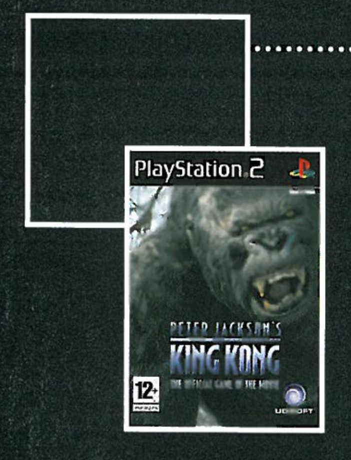
GUÍA COMPLETA

Para llegar hast

Compañía: UbiSoft
Género: Aventura
País de Origen: Francia
Memory Card: 194 KB

http://www.kingkonggame.com/

Adéntrate en la Isla Calavera, hogar del Rey de los Monos y de cientos de criaturas prehistóricas. Pero no temas, te contamos paso a paso cómo llegar sano y salvo al final de la aventura, el modo de desbloquear todos los extras y una completa lista de trucos para que nada se interponga en tu camino



PETER JACKSON'S KING KONG THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

1. EL VENTURE

En esta fase lo único que tienes que hacer es relajarte y disfrutar de las vistas.

2. ISLA CALAVERA

Tras recobrar la conciencia, sigue al resto del grupo escaleras arriba hasta llegar a la cueva. Coge la pistola de Hayes y avanza por la cueva acabando con todos los cangrejos que salgan a tu paso. (Usa L2 para sacar el arma y R2 para disparar). Destroza la valla que bloquea el camino utilizando el botón R2 y desciende hasta el acantilado. Allí, ayuda a Hayes a abrir la puerta dejando pulsado R2 para agarrar la palanca de una de las columnas y el joystick izquierdo para



hacerla girar. Después de acabar con unos cuantos cangrejos, aparecerá uno más grande que los demás, al que tendrás que disparar al vientre. Sigue avanzando y, tras el paso del avión, avanza hasta la caja, tírala al suelo golpeándola con R2 y recoge la munición y la escopeta que encerraba. Dispara contra la valla que te cierra el paso y elimina a los cangrejos que salgan a tu encuentro. Al llegar a la siguiente puerta, recoge la estaca del suelo con R2, encájala en el orificio de la columna izquierda con ese mismo botón y repite el proceso de agarrar la palanca y girar para abrir el acceso al final del nivel.

3. EN LA NECRÓPOLIS

Rompe la caja que hay colgada y recoge la escopeta que había en su interior. Sigue al grupo camino arriba y hazte con una lanza utilizando R2. Acércala al fuego, vuelve a pulsar R2 para que prenda y, finalmente, quema los arbustos que bloquean el paso. Dentro de la cueva, deshazte de todos los miriápodos y continúa por el camino que hay entre las rocas. Por el camino irán apareciendo más miriápodos y un pterodáctilo. Cruza por el tablón y recoge la munición y el arma de la caja. Protege a Ann mientras trepa y, una vez que llegue arriba, alcánzala subiendo por los tablones (con cuidado de no caer al vacío). Acaba con los enemigos y quema los arbustos que bloquean el camino. Protege de nuevo a Ann mientras trepa para abrir la puerta. Una vez dentro, no te acerques a las arañas. Ensarta una de las orugas en la lanza y arrójala fuera de tu camino para que las arañas vayan hacia ella y alcanzar el final del nivel cuando dejen vía libre.

4. ESCORPIONES

Sigue a la chica y acaba con los pterodáctilos que salgan a vuestro encuentro. Protègela mientras trepa y, a continuaciòn, cruza la ciénaga nadando. Haz frente a los enemigos y sin perder de vista a Ann y cuando llegues a una zona de arbustos, quema lo de la parte de arriba. Sigue avanzando hasta una nueva zona de arbustos. Esta vez, tendrás que apuntar al candil en forma de máscara que hay en el puente. Sigue adelante hasta que veas al resto del grupo y pulsa el botón X para coger el rifle de francotirador que te ofrece Hayes. Con él, dispara a los miriápodos que os atacarán y cruza el puente.

5. CERCA DEL MURO

Derriba la puerta con R2 y sigue a Ann. Utiliza las lanzas para atrapar libélulas y distraer con ellas a los enemigos. Cuando llegues abajo, derriba el candil y acaba con los enemigos que sobrevivan al fuego. Después, recoge la munición y dispara al siguiente candil. Continúa avanzando y dispara a los cuatro candiles y a los enemigos que queden. Ahora sólo queda seguir a Ann, ella se encargará de abrir las puertas hasta el final del nivel.

6. EL SACRIFICIO

Al comienzo de este nivel estás atado y no puedes hacer nada mientras el gorila se lleva a Ann. Por suerte, →



contarás con la ayuda de Denham que te desatará y te mostrará el camino. Esquiva las lanzas de los nativos y continúa hasta que Denham se detenga. Ahora, ve por el camino de la izquierda y dispara sobre los candiles. Te atacará un dinosaurio al que tendrás que atravesar con lanzas. Después, acaba con el resto de los enemigos y quema todos los arbustos. Debajo de uno de los candiles, hallarás la palanca para abrir la puerta del final del nivel.

7. TRAS LAS HUELLAS DE KONG

Sigue al cámara hasta que el pterodáctilo se lo lleve. Baja hacia el río y avanza por el camino que queda a la izquierda de la cascada cuidándote de los enemigos que salgan a tu encuentro. Destroza la valla y sigue adelante mientras acabas con venatosaurus y pterodáctilos. Cruza por el puente de tablas, recoge el arma y sigue por la siguiente tabla. Acaba con los pterodáctilos para rescatar a Denham y sigue por la derecha hasta la cueva. Tras liquidar a los venatosaurus, Denham te ayudará a abrir la puerta hacia el final del nivel.

8. HAYES

Sigue a Denham sin acercarte a las arañas. Sube la escalinata y usa lanzas encendidas para atacar a los dinosaurios (en la explanada hay una caja con munición). Con la misma herramienta, quema los arbustos que están a la izquierda de la puerta y encontrarás una de las dos palancas necesarias para abrirla. La otra está custodiada por las arañas. Para distraerlas, recurre de nuevo a una lanza con una oruga como cebo. Con las dos palancas en su lugar, abre la puerta usando el método habitual. Hallarás una nueva caja con armas y munición para acabar con los miriápodos mientras te abres camino hasta el lugar donde está Hayes. Ten cuidado con los dinosaurios y sube hasta la plataforma. Coge el arma que te ofrece Hayes y planta cara a los dinosaurios. Despeja el camino quemando los arbustos y abre la puerta con la palanca que hay entre las ruinas.

9. V-REX

Coge la munición y las ramas del suelo y sigue a tus compañeros. Mientras abren la puerta, ocúpate de distraer al tiranosaurio. La mejor forma de hacerlo será disparar a los pterodáctilos para darle de comer. Una vez veas la puerta abierta, escóndete entre las piedras para que el dinosaurio no pueda alcanzarte y espera. Después, abre la puerta y trata de cruzar el puente.

10. ANN

Avanza hasta el río, derriba la caja que ves colgando y ve hasta ella para hacerte con el arma que contiene. Deshazte de todos los venatosaurus que salgan a tu paso y avanza hasta que encuentres a Ann. Protégela de los ataques y continúa hasta la siguiente caja con munición (a tu derecha). De todos modos, ni siquiera los disparos impedirán que se lleven a Ann.

11. KONG

En esta fase manejarás al propio Kong. Para seguir al pterodáctilo que lleva a Ann, salta y trepa con el botón Cuadrado y espanta a los enemigos



con el «X». En lo alto de la colina tendrás que plantar cara al monstruo combinando el salto con el ataque para lograr un golpe especial. Una vez derrotado, levanta los escombros que bloquean el paso (con el botón Círculo) y ve tras la chica. Protégela de los enemigos y recógela al final (también con el botón Círculo).

12. EL CAÑÓN

Coge la pistola y la munición que cuelga de la caja sobre el puente, cruza los tablones de madera y avanza hasta salir de la cueva. Evita a los brontosaurios y sigue hasta que



llegues a los arbustos que bloquean el camino. Quémalos y avanza hacia la cascada a través de la cueva protegiéndote de los miriápodos. Aparta a las arañas del puente usando un cebo y sal para terminar el nivel.

13. MIRIÁPODOS

Rompe la valla que hay a tu izquierda y coge el arma de la caja. Úsala para disparar el candil que hay en la zona donde están Denham y Hayes y para protegerles de los ataques enemigos. Seguidamente, baja por el sendero de la izquierda, haz frente a los pterodáctilos, cruza los tablones y recoge más munición de la caja. Acaba con los cangrejos que amenazan a tus compañeros y cruza el último tablón hacia la cueva. Desciende un poco y despeja la zona de enemigos. Después, atraviesa la cascada y deshazte de los miriápodos. Busca un candil en el techo y derríbalo para que el fuego prenda la vasija. Rompe la valla y acaba con los enemigos que te esperan al otro lado. Vuelve a la vasija con fuego y prende una lanza. Arrójala a través de la abertura que hay a la izquierda de la cascada. De esta forma podrás utilizar el fuego en el otro lado. Quema los arbustos que hay en la sala donde te esperan tus compañeros y acaba con los enemigos que te atacarán a ti, a Hayes y a Denham. Después recoge la palanca que ocultaban los arbustos y colócala en la puerta para terminar el nivel.

14. BRONTOSAURIOS

Cruza el camino entre las patas de los brontosaurios y después sigue en la dirección en la que avanzan los animales. En el lado izquierdo encontrarás una caja con una escopeta y munición, muy útiles para hacer frente a los venatosaurus que pueblan la zona. Cuando llegues a unas escaleras en el lado derecho, súbelas y cruza con cuidado por los tablones. Después, atraviesa la cascada para llegar donde está el fuego. Prende una lanza y arrójala hacia la vasija que verás a tu izquierda en lo alto de otras esca-



leras. Regresa a través de la cascada y utiliza el fuego de la vasija que has encendido para prender otra lanza y encender a su vez la vasija que hay en el templete. A la izquierda encontrarás la última vasija, enciéndela y protégete del ataque de los venatosaurus. Después, lleva una lanza encendida al lugar donde dejaste a tus compañeros y quema los arbustos que bloqueaban el camino. Un tiranosaurio aparecerá detrás de ti justo antes de terminar el nivel.

15. JIMMY

Avanza por la cueva y al llegar al exterior, rompe la caja que verás suspendida en el aire, hazte con la escopeta y la munición, y baja por el sendero con el arma a punto porque la zona está infestada de criaturas. Avanza hasta llegar a otra caja con munición y protege a Jimmy de los enemigos. Avanza por el río junto a Denham y Hayes. Al salir caeréis en una trampa y tendrás que repeler los ataques de varias hordas enemigas. Cuando se abra la puerta, evita las flechas de los nativos y espera a que quemen los arbustos para seguir tu camino. Cuando veas a Jimmy en la balsa, avanza hacia la izquierda. Espera a que el fuego enemigo queme los arbustos y cruza el río por el árbol de la izquierda. Cuidado con los nuevos ataques, ve hacia donde está Jimmy, coge la munición y sube a la balsa.

16. EN LAS BALSAS

Además de los ataques miriápodos, los nativos te atacarán con lanzas en llamas. Imita su técnica y prende fuego a sus puentes.

17. LOS RÁPIDOS

Evita los ataques de los tiranosaurios. Tus compañeros te dirán que les dispares a la cabeza, pero es más efectivo quemar los arbustos de las orillas o darles de comer unos pterodáctilos.



18. LA LUCHA

De nuevo en la piel del Rey de los Monos, deshazte de los dos tiranosaurios. Luego levanta la columna y trepa hasta el tronco hasta encontrar a Ann. Después un par de enemigos te separan al final del nivel.

19. LOS PANTANOS

Frente a ti hallarás una caja con una pistola y munición. Si prefieres una escopeta dispara la caja que hay colgando y usa una rama con el fuego de la vasija para quemar los arbustos que te impiden llegar hasta ella. En el agua, ten cuidado con los dinosaurios anfibios: deja que crucen tus compañeros y cúbreles desde la orilla. Después, cruza tú el río, mientras Hayes te protege. Atraviesa otro tramo de río plagado de anfibios y al llegar a la orilla recoge el arma y la munición de la caja. Verás que hay un muro que sube hacia la vasija con fuego, mantén el equilibrio sobre el borde hasta llegar arriba y utiliza las



lanzas para quemar los arbustos. Antes de bajar, dispara a los anfibios que intenten atacar a tus compañeros mientras nadan y, cuando lleguen al otro lado, será el momento de echarse al agua. Las escaleras de piedra te llevarán al final del nivel.

20. PERSEGUIDOS POR EL V-REX

De nuevo con Kong «juega al béisbol» con los venatosaurus. Después, coge a Ann y sube por la columna. Déjala arriba para que despeje el camino mientras tú



liquidas a los enemigos. Cuando hayas acabado con todos, trepa por la pared y sigue a Ann río abajo. Tras abatir a una nueva oleada de dinosaurios, baja la cascada, protege a Ann y llévala contigo muro arriba. Salta por las paredes y los árboles hasta llegar a tierra firme. Rompe la puerta y sube con Ann por la columna. Déjala arriba para que coja una lanza y líbrate de los pterodáctilos que llegarán volando. Recoge de nuevo a Ann y llévala hasta el fuego que había detrás de la puerta que has derribado. Protégela de la horda de enemigos que aparecerá y súbela otra vez a lo alto de la columna con su lanza encendida para que pueda quemar las estacas que te impedían subir por la pared. Sigue a la chica y usa el tronco para acabar con los dinosaurios que te atacan. Levanta los escombros que bloquean el paso y rescata a Ann.

21. EL TRONCO

Ante la furia de Kong no podrás evitar caer del tronco al agua. Cuando recobres la conciencia, nada hasta llegar a la orilla y avanza un poco hacia la derecha.

22. LOS NATIVOS DE LA ISLA

Con Kong protege a Ann de los venatosaurus y derriba los puentes de los nativos. Levanta la columna y salta hacia el tronco con Ann entre tus brazos. Avanza entre los enemigos, vuelve a tierra firme y sigue al siguiente tronco. Suelta a Ann para trepar. Después, recógela y continúa trepando y saltando hasta la columna.

23. SALVAR A ANN

Avanza hacia donde se halla Ann y baja por el sendero de la izquierda. Entre los arbustos verás lanzas para distraer a tiranosaurios mientras Ann abre la puerta. Luego, avanza con ella hasta dar con el resto del grupo.

24. LA CUEVA

En este nivel lo único que tienes que hacer es avanzar por la cueva, evitando las garras de Kong.

25. VENATOSAURUS

Avanza hasta donde veas una caja colgada, derríbala con una lanza y coge la escopeta y munición. Después acaba con los venatosaurus y sigue a Ann. Baja por la cueva hasta llegar a una valla, derríbala y atraviesa la



cueva evitando los miriápodos. Al llegar al final, baja por la cascada de la derecha hasta la vasija de fuego (custodiada por cangrejos). Utiliza uno de los huesos para lanzar la llama hacia el lugar donde está Ann. Desde allí, podrás arrojar una lanza a la vasija del medio. Prende allí otra lanza y sal de la cueva, sin olvidarte de encender la vasija que hay a la entrada. Vuelve a donde esperaba el resto del grupo y quema los arbustos que bloquean la puerta. Sigue a Ann y atraviesa la cascada. Liquida a los enemigos que salgan a tu encuentro hasta llegar a una vasija con fuego. Arroja una lanza en llamas a la vegetación que hay debajo y deshazte de los enemigos que sobrevivan al incendio. Coge la palanca que hay clavada en el tablón y, cuando te hayas librado de los miriápodos, vuelve con Ann por debajo de las columnas. De regreso a la puerta, usa la palanca para abrir la puerta del final del nivel.



26. LA CIÉNAGA

Un poco más adelante, hallarás una caja con una escopeta y munición para acabar con los venasaurus. Captura una libélula con una lanza para distraer a las arañas del camino y, mientras, coge una lanza y préndela fuego. Con ella quema los arbustos y avanza con el grupo. Cúbreles mientras cruzan el río y luego nada hacia ellos. Avanza hasta el lugar donde te ataquen los pterodáctilos, dispárales y atraviesa la ciénaga protegiendo al grupo. Al llegar a tierra, coge munición. Rompe la valla y adéntrate en una cueva plagada de dinosaurios anfibios. Al salir completará el nivel.

27. LLAMANDO A KONG

Corre hacia el avión y cuando aparezca el tiranosaurio, corre tras el resto del grupo para refugiarte entre las piedras. Sube por las escaleras de

UN POCO DE AYUDA...

__En el menú principal mantén pulsados L1 y R1 y presiona Abajo, Círculo, Arriba, Cuadrado, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba. Suelta L1 y R1, y en el menú aparecerá la opción de Trucos (a la que también podrás acceder desde el menú de pausa del juego). Introduce cada código para conseguir el efecto deseado, pero ten en cuenta que si usas trucos tu puntuación no se guardará:

Todos los niveles:	KKstOry
Invencibilidad:	8wonder
999 de munición:	KK 999 mun
Metralleta:	KKcapone
Revólver:	KKtigun
Escopeta:	KKshOtgun
Rifle de francotirador:	KKsn1per
Lanzas infinitas:	lance 1nf
Un disparo mata:	GrosBras
Todos los extras:	KKmuseum

la derecha y protege a Ann del ataque. Pronto Kong acudirá en vuestra ayuda.

28. KONG AL RESCATE

Cuando Ann sea secuestrada, levanta los escombros que bloquean el paso y comienza a saltar y trepar (cuidándote de los dos pterodáctilos). Líbrate de nuevos escombros, recoge a Ann y vuelve a saltar. Con cuidado alcanza la isleta que hay en la lava y desde ahí a la pared. Ya en la cascada, suelta a Ann y haz frente a un nuevo grupo de V-Rex.

29. EL AVIÓN

Acaba con los dinosaurios que atacan a Jimmy y, tras abrir la puerta, sube por las escaleras de tu derecha. Aprovecha que los animales se están devorando unos a otros y dirígete hacia donde está Jimmy. Para llegar hasta él, derriba una valla de madera. A la derecha encontrarás un templete con una vasija encendida. Usa el



fuego para quemar la maleza y acaba con los enemigos que habitan la zona. Acompaña a Jimmy al avión, a Jack de momento le toca quedarse.

30. HACIA LA GUARIDA

Avanza hasta la caja, derríbala con una lanza y hazte con la escopeta y la munición que hay en su interior, perfecta para abatir a pterodáctilos. Avanza escaleras arriba hasta encontrar una valla, échala abajo y continúa por ese camino. Al llegar al claro, elimina a los enemigos y baja las escaleras. A la derecha verás unas columnas y, detrás, una valla que esconde munición. A la izquierda, verás una construcción idéntica en la que tendrás que prender una lanza para quemar los arbustos. Así, se despejarán unas escaleras. Sube por ellas y liquida al pterodáctilo cercano para atraer a las arañas hacia la carroña y hacerte con la palanca necesaria para abrir la puerta. Tras ella, encontrarás una caja con munición de frente y un camino a la derecha que te lleva directo a la Guarida.

31. LA GUARIDA DE KONG

Avanza hasta la valla y derríbala, hazte con la escopeta y munición de la caja y utilízala frente a los pterodáctilos. Adéntrate en la Guarida y avanza por la cueva de la derecha hasta que veas a Ann y a Kong. Acércate sigilosamente, llama la atención de Ann con el botón «X» y trata de huir con ella.



32. LUCHA EN LA GUARIDA

La guarida está repleta de serpientes y, manejando a Kong, deberás acabar todas. La manera más sencilla es utilizar como arma el cadáver de una de las grandes y machacar el botón «X».

33. ¡LIBRES!

Ve con Ann hasta las cataratas y sube a la balsa.

34. PERSEGUIDOS POR KONG

Sigue a Ann esquivando a los dinosaurios. Utiliza las orugas como cebo y las lanzas en llamas como arma contra el pterodáctilo. Quema los arbustos que bloquean el camino y continúa hasta el final del nivel.

35. DAR LA VUELTA

Utiliza las lanzas para exterminar al dinosaurio que os ataca. Derriba el candil para quemar los arbustos y protege a Ann. Espera a que la flechas de los nativos quemen los arbustos y avanza mientras esquivas los ataques. Al llegar a la cueva, habrás completado el nivel.

36. DE VUELTA AL POBLADO

Sube las escaleras y derriba el candil de la derecha. Repite la operación con todos los candiles y vuelve al principio a por fuego para quemar los arbustos que queden. Quedará al descubierto un pasadizo que llevará a Ann directa a una trampa nativa.

37. LA CAPTURA DE KONG

Con Kong salta hacia la puerta para destrozarla y acaba con los nativos. Derriba la siguiente puerta y trepa la pared. Acaba con los nativos de todas las plataformas hasta llegar a la que está rodeada de madera. Regresa a la plataforma anterior, levanta las ruinas y destroza la valla. Acaba con los nativos y destroza la siguiente puerta. Salta hasta donde está ella, cógela y aléjate. Trepa por la columna, deja a la chica arriba para que queme las estacas que bloquean el paso y salta hacia la pared. Baja la cascada con Ann y avanza hasta que seas atacado.

38. KONG HA CAÍDO

Alcanza a Denham y Ann donde yace el mono.

39. EN LAS CALLES DE NUEVA YORK

Pulsa «X» repetidamente para escapar de los grilletes. Sigue de frente destrozando las verjas. Al llegar al túnel metálico, pulsa el botón Cuadrado para saltar sobre el agujero. Utiliza Círculo para coger los coches y utilizarlos como arma y continúa hasta llegar al autobús que



corta el paso. Apártalo de tu camino y sigue avanzando. Cuando te encuentres con Ann, es hora de subir a...

40. EL EDIFICIO DEL EMPIRE STATE

Por mucho que trates de defenderte, King Kong acabará cayendo dando lugar al final del juego.

41. LA MUERTE DE KONG

Secuencia final del juego.

-EXTRAS

__Tráiler (Desde el principio)



__Créditos (Desde el principio)
__Bocetos de Weta: Escenarios, parte 1 (5% del juego)
__Filtro de palícula antigua (5% del juego)
__Bocetos de Weta: Escenarios, parte 2 (Código On-line 1)
__Bocetos de Weta: Criaturas (50% del juego)



__Bocetos de Weta: Kong, parte 1 (75% del juego)
__Inversión horizontal (100% del juego)
__Filtro de contraste de imagen (Código On-line 2)
__Bocetos de Weta: Kong, parte 2 (2.0000 puntos)
__Bocetos de Weta: Escenarios, parte 3 (50.000 puntos)
__Entrevista con Peter Jackson (75.000 puntos)



__Bocetos de Weta: Kong, parte 3 (100.000 puntos)
__Bocetos de Weta: Kong, parte 4 (150.000 puntos)
__Entrevista con Philippa Boyens (Código On-line 3)
__Final alternativo (100% del juego y 250.000 puntos)


HAZ
PlayStation® 2
Revista Oficial - España
CON NOSOTROS
¡TU OPINIÓN CUENTA!
AYÚDANOS A CREAR LA REVISTA A TU GUSTO
Entra en
www.zetatecnologia.com/encuestaps2
y colabora con nosotros rellenando un sencillo cuestionario sobre la revista y tus juegos favoritos
TOMB RAIDER LEGEND
BLACK
EL PADRINO
COMMANDOS STRIKE FORCE
GETTING UP
DRIVER
PlayStation 2
WRC
rally evolved
PlayStation 2
RATCHET GLADIATOR
ENTRE TODOS LOS PARTICIPANTES SORTEAREMOS
10 PACKS CON DOS JUEGOS
WRC RALLY EVOLVED
Y RATCHET GLADIATOR
LOS GANADORES SERÁN CONTACTADOS DIRECTAMENTE POR TELÉFONO O CORREO ELECTRÓNICO POR LA REVISTA PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL

L.A. RUSH

Virgin Play y **PlayStation 2 Revista Oficial** te dan la oportunidad de participar en las carreras más locas de Los Ángeles, con L.A. Rush. Si quieres ganar 1 juego L.A. Rush para PlayStation 2 + 1 Banda Sonora, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 15 de enero de 2006.

PlayStation 2     

¿Cómo se llama el taller donde «tunean» los coches?

A) West Coast Customs **B**) Garajes Bruna **C**) Brandauer

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra larushps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: larushps2 A

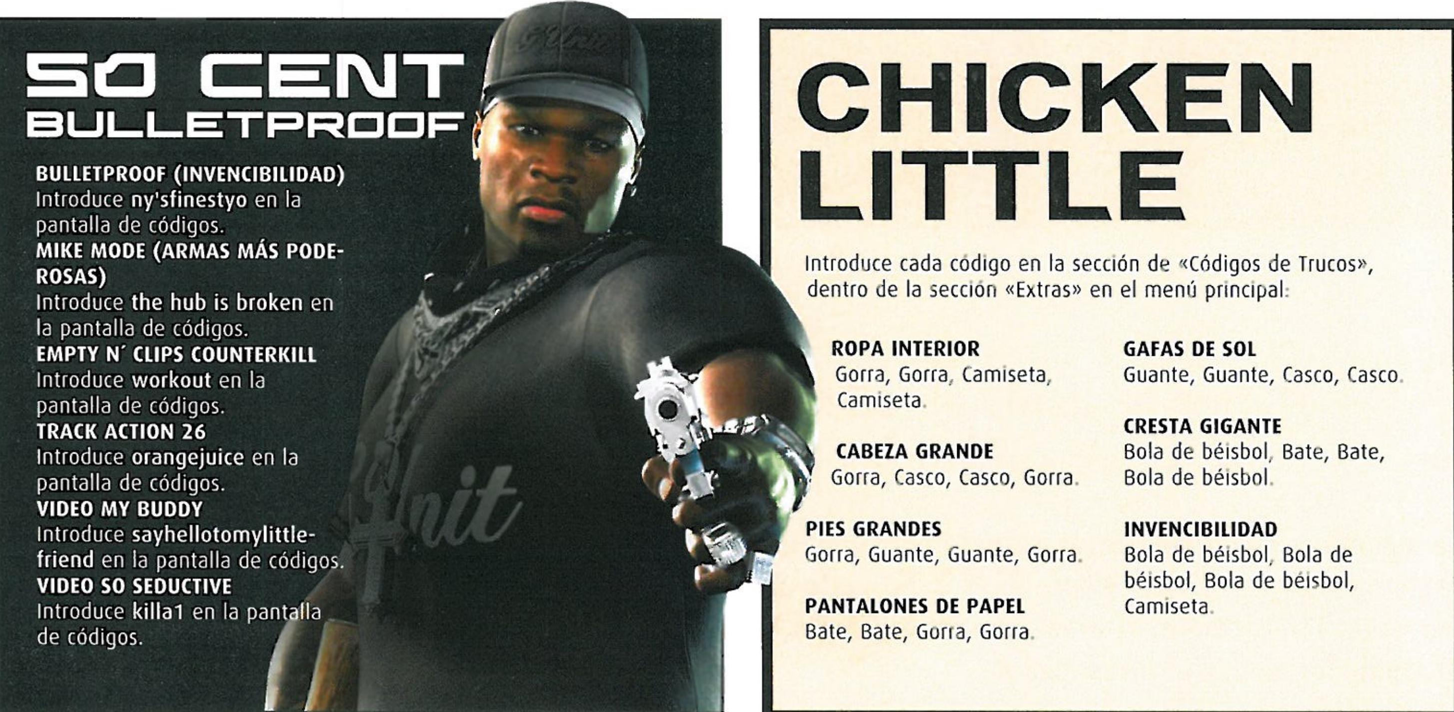
Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Los menores de 18 años tendrán que ir acompañados de un adulto. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 15 de enero de 2006.

NEED FOR SPEED MOST WANTED

DESBLOQUEA EL CASTROL SYNTEC FORD GT
En la pantalla de «Pulsa Start», presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo.

DESBLOQUEA EL DESAFÍO BURGER KING
En la pantalla de «Pulsa Start», presiona Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha.

DESBLOQUEA UN MARCADOR EN LA TIENDA ONE STOP
Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo.



50 CENT BULLETPROOF

BULLETPROOF (INVENCIBILIDAD)
Introduce **ny'sfinestyo** en la pantalla de códigos.
MIKE MODE (ARMAS MÁS PODE-ROSAS)
Introduce **the hub is broken** en la pantalla de códigos.
EMPTY N´ CLIPS COUNTERKILL
Introduce **workout** en la pantalla de códigos.
TRACK ACTION 26
Introduce **orangejuice** en la pantalla de códigos.
VIDEO MY BUDDY
Introduce **sayhellotomylittle-friend** en la pantalla de códigos.
VIDEO SO SEDUCTIVE
Introduce **killa1** en la pantalla de códigos.

CHICKEN LITTLE

Introduce cada código en la sección de «Códigos de Trucos», dentro de la sección «Extras» en el menú principal:

ROPA INTERIOR
Gorra, Gorra, Camiseta, Camiseta.

CABEZA GRANDE
Gorra, Casco, Casco, Gorra.

PIES GRANDES
Gorra, Guante, Guante, Gorra.

PANTALONES DE PAPEL
Bate, Bate, Gorra, Gorra.

GAFAS DE SOL
Guante, Guante, Casco, Casco.

CRESTA GIGANTE
Bola de béisbol, Bate, Bate, Bola de béisbol.

INVENCIBILIDAD
Bola de béisbol, Bola de béisbol, Bola de béisbol, Camiseta.

TRUE CRIME

NEW YORK CITY

MUNICIÓN ILIMITADA
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona Círculo, Cuadrado, X, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo en la pantalla del mapa.

TODAS LAS CANCIONES
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona Círculo, Cuadrado, Círculo, Cuadrado en la pantalla del mapa.

ENERGÍA INFINITA
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona Círculo, Cuadrado, X, Cuadrado, X, Círculo en la pantalla del mapa.

MODO ULTRA FÁCIL
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona Círculo, Cuadrado, X, X, Triángulo, Círculo en la pantalla del mapa.

MODO SUPER COP
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona Triángulo, X, Triángulo, X, Triángulo, Triángulo en la pantalla del mapa.

MINIJUEGO REDMAN GONE WILD
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona Triángulo, X, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado en la pantalla del mapa.

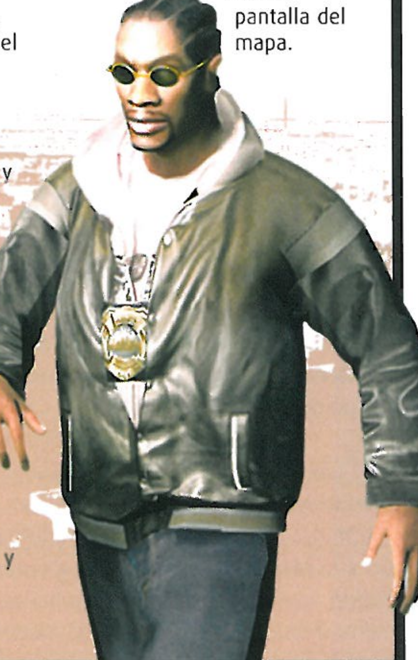
LUCHAS DESBLOQUEADAS
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, Cuadrado en la pantalla del mapa.

CARRERAS CALLEJERAS DESBLOQUEADAS
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona Triángulo, Triángulo, X, X, Triángulo en la pantalla del mapa.

TRAJE NUEVO EN LA PUMA STORE
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona Triángulo, X, Círculo, Cuadrado en la pantalla del mapa.

1.000.000$
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado en la pantalla del mapa.

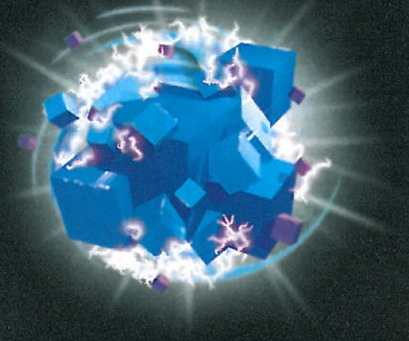
DOBLE DAÑO
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona X, X, Cuadrado, X, X, X en la pantalla del mapa.





MODO TRAMPAS
Presiona L1, R1, L1, R1 y Círculo cuatro veces para acceder a este menú. (No sumarás puntos pero podrás elegir misión, guardar las veces que quieras y contarás con munición infinita)





CONSULTORIO OFICIAL DE PlayStation 2

¡PONTE LAS PILAS!

+ Sin duda alguna, estas navidades se plantean como las mejores para **PlayStation 2**. Han salido una gran cantidad de títulos de cara a las fechas navideñas, y lo mejor de todo es que la calidad de la mayoría de ellos es muy superior a la media.

– Mientras que algunas compañías de la competencia ya han dado el paso a la siguiente generación lúdica, seguimos sin tener imágenes de juegos auténticos, noticias sobre la potencia real o el precio y características técnicas definitivas de la esperadísima **PlayStation 3**.

Dragon Ball Z para PSP

Hola, me llamo Santiago y soy un apasionado de **PlayStation 2**. Estas son mis preguntas:
1.- ¿Saldrá alguna adaptación de *Dragon Ball Z* para **PSP**?
2.- ¿Saldrá alguna otra versión de **PlayStation Portable**, aparte de las que ya conocemos?
3.- Estoy pensando en comprarme un juego de conducción, ¿cuál me recomendáis, *Ridge Racer* o *Toca Race Driver 2*?
Santiago.

1.- En el Tokyo Game Show de 2004, entre los títulos que serían lanzados próximamente para PSP estaba una entrega de *Dragon Ball Z*. Por ahora, no se sabe nada del juego, pero lo que es seguro es que aparecerá un título protagonizado por Goku y compañía, tarde o temprano.
2.- Tan sólo han aparecido dos versiones de PlayStation Portable, la negra que todos conocemos y la blanca, llamada *Ceramic White*, que no ha salido del mercado nipón. Por ahora, Sony no ha mencionado nada sobre nuevos colores.
3.- Los dos títulos que mencionas son de conducción, pero son totalmente diferentes. *Ridge Racer* es un *arcade* puro y duro, en el que priman los derrapes exagerados y un control muy sencillo; *Toca Race Driver 2* es un simulador con todas las letras: tendrás que ajustar la velocidad en cada curva, acostumbrarte al tipo de conducción de cada vehículo e incluso reiniciar una carrera por haberte salido en una curva. De tus gustos dependerá tu decisión, ya que técnicamente ambos programas son geniales.

Nuevas licencias en PES5

Me gustan los juegos de coches y *shooters* en primera persona. No sé cuales son mejores y me gustaría que me respondierais estas preguntas:
1.- ¿Cuál es el mejor juego de coches *NFS: Most Wanted*, *Toca Race Driver 2* o *Burnout 3*?
2.- ¿*Delta Force* merece la pena o hay otros mejores?
3.- He oído que *Battlefield 2* es más divertido On-line que Off-line, ¿es cierto?
4.- ¿Se sabe algo de un *GTA* para **PS2**? ¿Y algún nuevo *Conflict*?
Marco Monte Solá, vía e-mail.

1.- Actualmente, la jugabilidad y la calidad gráfica de *Most Wanted* lo colocarían a la cabeza, aunque si prefieres un simulador «real» puede que te guste más *TOCA Race Driver 2*. Si lo tuyo son los *arcades* rápidos y directos no te lo pienses, hazte con *Burnout Revenge*.
2.- Si te gustó la película y te van los *shooter* muy estratégicos y de escenarios gigantescos, te encantará *Black Hawk Down*. Si quieres acción pura y dura en pequeñas pero intensas dosis, te recomiendo *BattleField 2: Modern Combat*.
3.- Podríamos decir que todos los juegos son más divertidos On-line que Off-line simplemente porque te enfrentas a personajes controlados por personas, y no por la CPU. En el caso de *BattleField 2* es difícil decidir cuál de los dos modos es más divertidos, ya que Off-line es tremendamente rápido y adictivo.
4.- Parece casi imposible que Take Two nos sorprenda con un nuevo *GTA* para PS2. Suponemos que estarán trabajando ya en una nueva entrega para la nueva generación (PlayStation 3). Eidos y Pivotal Games acaban de lanzar la última entrega de su saga; su nombre es *Conflict: Global Storm*.

Farcry Instincts en PS2

Hola amigos de **PS2**, no hace mucho que leo vuestra revista, pero creo que es de las mejores. Tengo unas cuantas dudas, ahí van:
1.- ¿Cuánto costará la nueva **PS3** en su lanzamiento? ¿Será muy cara?
2.- ¿Por qué los juegos son cada vez más cortos? Por ejemplo *Gun* tiene tan sólo 12 misiones. ¿Por qué no son todos como el *GTA San Andreas*, que tiene 150 misiones?
Rubén Cordón, vía e-mail.

1.- Con PlayStation 3 está pasando igual que con PSP antes de su aparición. Los rumores son tan dispares (van desde los 300 Euros a más de 600) que hasta que Sony no confirme un precio no podemos aventurarnos a dar uno aproximado y fiable.
2.- Hacer un juego como *GTA* sólo se lo pueden permitir compañías de la talla de Take Two. Esa saga es la excepción que confirma la regla, ya que la gran mayoría de los videojuegos tienen una duración similar, dependiendo del género al que pertenezca. Si los juegos fueran películas, por ejemplo, su duración sería inmensa.

Enviad vuestras consultas a:
PlayStation 2
Revista Oficial - España
Calle O´Donnell, 12
28009 Madrid
Escribe **S.O.S.** en una esquina del sobre, o manda un e-mail a **ps2@grupozeta.es** poniendo como asunto **S.O.S.**

LA BATALLA CONTINÚA.

STAR WARS BATTLEFRONT II



EN STAR WARS BATTLEFRONT II, LA SECUELA DEL VIDEOJUEGO STAR WARS MÁS VENDIDO DE LA HISTORIA, PUEDES LUCHAR EN TODAS LAS NUEVAS BATALLAS DE LA FORMA QUE TÚ QUIERAS. ADEMÁS, EN INÉDITOS PLANETAS, COMO JEDI Y, POR PRIMERA VEZ, EN EL ESPACIO. EL 2 DE NOVIEMBRE, LUCHA DE NUEVO.









LUCASARTS

DISPONIBLE PARA PLAYSTATION 2® SISTEMA DE ENTRETENIEMIENTO INFORMÁTICO, PSP™ (PlayStation®Portable), XBOX™ Y PC.

www.swbattlefront2.com





POR MANUEL ARENAS

TECNO

Tecnología a tu alcance

PHILIPS
PHOTOFRAME

El complemento perfecto para los amantes de la fotografía digital

Philips está consiguiendo completar su catálogo de soluciones para el hogar digital con propuestas útiles y muy bien acabadas. El **PhotoFrame** es un buen ejemplo, al conjugar diseño y utilidad en una pantalla de 7 pulgadas que permite mostrar colecciones de fotos digitales como si de un marco de fotos convencional de 10 x 15 se tratase, pero con todas las ventajas de la tecnología digital.

FOTOS SIN FIN

El **PhotoFrame** integra memoria interna para almacenar hasta 50 fotos en formato JPEG con la resolución nativa de 720x480 puntos, pero también integra un lector de tarjetas multiformato para poder disfrutar de colecciones más extensas. Este marco de fotos digital permite ver las colecciones de imágenes de maneras diversas. Ya sea pasando una a una las imágenes con tiempos de pausa entre ellas programable por el usuario, o bien mediante presentaciones o bien manualmente a través de los menús de control. Además, es posible navegar por medio de las colecciones de imágenes e incluso descargar fotos directamente desde un PC vía USB.
También es posible configurar cuándo se va a encender y apagar el marco, de modo que funcione automáticamente durante un periodo de tiempo establecido de antemano. Si no se desea que funcione por las noches, se apagará automáticamente para encenderse él solo por la mañana, por ejemplo. Dispone de batería, con una autonomía limitada a menos de una hora, pero suficiente si se desea coger el marco para enseñar alguna foto de un modo especial o simplemente porque alguna vez apetezca acercarse más a alguna imagen. Su peso de sólo 730 gramos permite su manipulación sin problemas, y puede ubicarse tanto en modo apaisado como vertical. Para los «manitas», una opción interesante será la de confeccionar marcos a medida para personalizar este **PhotoFrame**,con un poco de tiempo e imaginación quedará muy bonito.

VALORACIÓN

Un producto elegante, que encajará en cualquier hogar sin problemas, con el único inconveniente del cable de alimentación, aunque es un mal menor y necesario.
A los amantes del buen gusto y la fotografía les resultará un complemento perfecto y un regalo idóneo para estas navidades. Preparar una emotiva colección de fotos y regalarlas «dentro» de este marco fotográfico digital será a buen seguro un acierto que además ocupará un lugar protagonista en el hogar durante toda la vida.

■ PVP-R.: 229€

CLAVES



http://www.philips.es

PHILIPS
PHOTOFRAME

■ **FICHA TECNICA**
- Pantalla: 7 pulgadas
-Superficie visible: 13'7 x 9'1 cm.
-Resolución: 720x480 puntos
-Lector de tarjetas: integrado (SD/MMC, Compact flash, Memory Stick, Memory Stick Pro
-Conexión PC: USB
-Memoria interna: unas 50 fotos
-Peso: 730 gramos
-Baterías: 45 minutos de autonomía
-Alimentación AC: sí



«ELEGANTE, PRÁCTICO Y BIEN ACABADO»






01. Un marco para mostrar decenas, cientos o incluso miles de fotos.
02. Su diseño es excepcional, dejando el protagonismo a las fotos.
03. Apaisado o vertical, su uso es idéntico al de un marco de fotos tradicional.
04. En el hogar será un aliciente más para compartir buenos momentos en familia o con los amigos.

BENQ MOBILE SIEMENS SL75

Un teléfono perfecto para regalar

Los teléfonos móviles siguen usándose básicamente para hablar y enviar SMS, pero en la actualidad ya es posible elegir terminales con capacidades multimedia suficientes como para sustituir a los reproductores de audio digital o incluso en algunas situaciones, como para capturar imágenes digitales. Si además se conjugan estas características con un diseño exquisito, se obtienen productos como el **Siemens SL75**.

Su cámara de 1'3 Megapíxeles incorpora un *flash* LED que extiende su uso a situaciones con poca luz, y su teclado deslizante permite que su tamaño sea sumamente compacto y con elegantes formas redondeadas.

Su conectividad *Bluetooth* permite igualmente prescindir de los cables a la hora de usar manos libres, o de comunicarse con otros terminales.

Su pantalla no es menos espectacular, con 262.144 colores y 1'8 pulgadas con 132 x 176 píxeles de resolución.

Un buen regalo con un obvio uso práctico: estar en contacto con colegas, familiares y amigos

PVP-R: 550 €



MEMORIAS FLASH DE PRETEC

Almacenamiento de calidad y a un buen precio

Hoy en día, disponer de una buena capacidad de almacenamiento supone la diferencia entre una grata experiencia de uso de la tecnología digital, o un desaprovechamiento de la misma. Cámaras, teléfonos, reproductores de audio o incluso el mismo marco de fotos de **Philips** comentado en estas páginas, precisan de una memoria digital para almacenar contenidos. La gama de productos de **Pretec** cumple con este cometido tanto en los formatos *SD/MMC Card*, como *Compact Flash* o el más manejable de llave USB con un tamaño muy compacto.



KISS TECHNOLOGIES DP-600

Nuevos formatos para reproducir con la tecnología más actual

La gama **DP600** de **Kiss** está a la vanguardia de la tecnología. Compatible con *Windows Media Vídeo* de Alta Definición, la experiencia visual sólo estará limitada por factores ajenos al **DP600**.

Integra conexión de red para acceder a servicios On-line y al servidor de **Kiss** para la entrada a guías de programación o la actualización del *software*. Una referencia tecnológica, y un buen regalo para alegrar la vista.



AURICULAR BLUETOOTH PLANTRONICS DISCOVERY 640

Sólo 9 gramos y hasta 15 horas de autonomía

Plantronics ha vuelto a revolucionar el mundo de los auriculares *Bluetooth* con el modelo *discovery 640*. Además de un original diseño y unas dimensiones difícilmente más apuradas, la tecnología integrada está totalmente puesta al día con *Bluetooth* 1.2 y multipunto, para poder cambiar de dispositivo fácilmente entre todo el abanico de terminales y equipos conectados con el **Discovery 640**. Además, lleva un sistema de carga compatible con los alimentadores de marcas de móviles más usadas. Otro detalle de agradecer es la presencia de un estuche para transportarlo y guardar todos los accesorios.



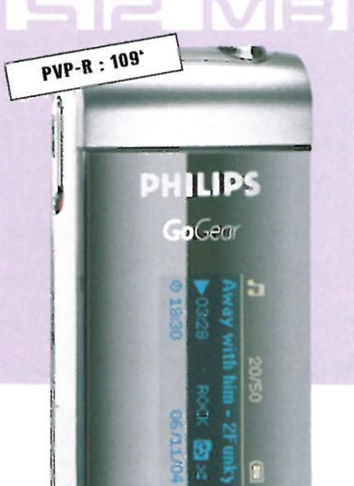
REPRODUCTOR DE AUDIO DIGITAL PHILIPS GOGEAR SA178 (512 MB)

Regalar música es siempre un acierto. Y sobre todo si se atina con la selección. Sin duda, un regalo excelente para estas navidades podría ser una colección de música... pero lista para escuchar y llevarse a cualquier parte dentro de este excelente reproductor de audio digital de **Philips** con 512 MB de capacidad. Además, incorpora radio FM, grabación de voz y una pantalla OLED con una visibilidad excelente. Por si fuera poco, quien desee personalizar aún más su regalo, podrá grabar de viva voz la dedicatoria, pues este **GoGear** también es capaz de hacerlo.

La conexión con el ordenador es directa de tipo USB 2.0, sin necesidad de cables.

Su autonomía es de 12 horas, y sus dimensiones de apenas 8 x 1'5 x 3 cm.

Un buen regalo...



POR ANA MÁRQUEZ

MODA

Tendencias de última generación

Casco ligero con protección en las orejas para esquí alpino. De Cebe.

Gafas de ventisca con lentes de policarbonato. De Mormaii.

LA REALIDAD SUPERA A LA FICCIÓN

Como Hermann Maier nos ha comentado, imagen del título de esquí de Nobilis (que encontrarás en las páginas de esta revista), lo único que le falta al juego Ski Racing 2006 es sentir el frío y el dolor cuando te caes... Así que, si quieres dejar el mando por unas tablas de esquí o de snow, presta especial atención a los complementos de protección, así como el diseño de la tabla. Ya que dependiendo de la disciplina que quieras practicar (freestyle, freeride, alpino y carrera) unos modelos serán más aconsejables que otros.



Reloj deportivo con original correa de «neumático». De Paul Versan

Bastón con punta extralarga para esquí de travesía. De Roxy.

Ligeras tablas de esquí para practicar freeride, así como esquí de travesía. De Roxy.



Tablas de snowboard diseñadas para el freestyle. De Quiksilver.

Mochila impermeable con varios compartimentos. De Delsey.

noticias



Viene del espacio

Si tienes la suerte de estar en Nueva York y por un casual estás paseando por la Avenida Madison, déjate caer por la tienda que Geox a abierto. Es una pasada, ¡parece sacada de un videojuego de naves espaciales! Con un diseño totalmente futurista, posee dos plantas, allí se reúnen colecciones de calzado y ropa de Geox.



La web más cool

No te quedes atrás y ponte a la moda. Visita la web www.nikeacg.com y descubre la nueva línea de ropa, calzado y accesorios de la colección de Invierno Nike ACG. Además, podrás descargar vídeos y entrevistas de los mejores riders europeos y nacionales.



¿ESQUÍAS O JUEGAS?

Las estaciones de esquí abren sus puertas y los deportes de Invierno invaden la temática de muchos videojuegos. Abandona el mando y averigua en tus propias carnes el realismo de estos «blancos juegos»



Gorro de lana bicolor de Pull and Bear.

Chaqueta con capucha y protector suave de barbilla, se puede utilizar con casco. De Quiksilver.

Guantes impermeables /transpirables con aislante de secado rápido. De Hugo Boss.

Bota para esquí de travesía, la caña posee tres posiciones. De Dynafit.

Pantalón con peto y protecciones laterales de nylon. De Nike ACG.

¡APÚNTATE A LA MODA DE LA CEBOLLA!

Sí, ir con tantas capas como una cebolla te ayudará a no pasar frío. Que las temperaturas suben, quítate unas cuantas, si bajan añade unas más. Los indispensables son una camiseta que mantenga la piel seca y caliente, un jersey o forro polar, un mono/pantalón y un anorak que sea transpirable e impermeable de color llamativo (así si te pierdes en la nieve serás más localizable). No te olvides de protegerte las manos y la cabeza.

Anorak acolchado de plumón de ganso. De Nike

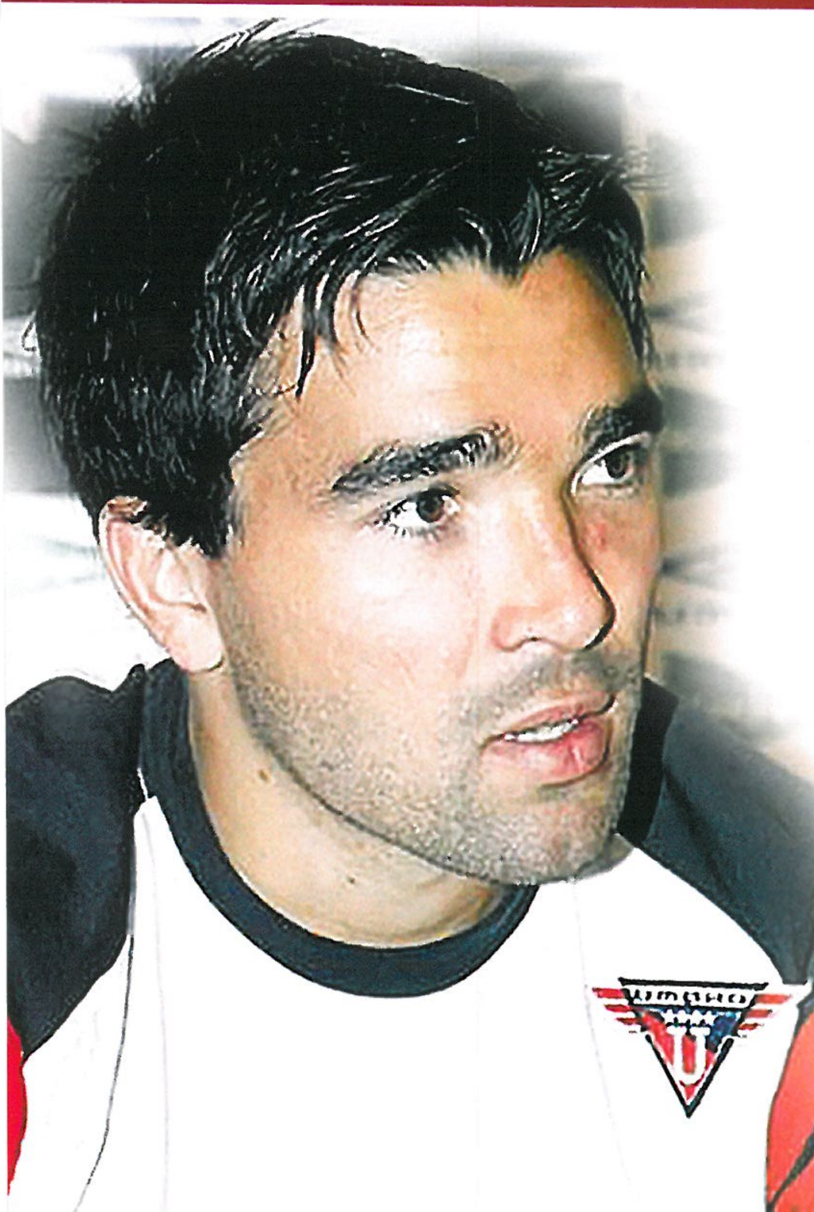
Botas altas forradas por dentro para pasear por la nieve. De Adidas.

ORO PARECE...

Los detalles dorados están en alza. Ve a la nieve vestida de metal precioso y brillarás más que el sol. Todas las firmas este año poseen una colección de color oro y qué mejor que atreverse con un anorak de esta tonalidad para dar una nota de distinción entre tanta blancura.

POR BERNARDO ACEBO

REAL Y VIRTUAL
Famosos en tu consola



Deco

Después de haber metido goles jugando con él, hemos querido saber cómo es en la realidad el astro portugués

Aparece en la tele cuando ves un partido del Barça y cuando enciendes tu consola con *PES5* o *FIFA 06*. Deco nos cuenta sus sensaciones en el momento más brillante de la temporada con motivo de la inauguración de una nueva tienda Umbro en El Corte Inglés de Vigo.

Estoy bastante a gusto en el Barcelona, y después de una primera temporada en la que logramos el título de liga aspiramos a repetir ese éxito e incrementarlo con la consecución de otras competiciones.

Tras su primera temporada en el fútbol español ¿qué diferencias encuentra con respecto al portugués?

El fútbol español tiene más calidad y es competitivo. Militar en la liga española para los jugadores es más atractivo porque el nivel medio es alto.

¿Habrá alguna diferencia del Deco de la pasada temporada al de la actual?

Cuando uno llega nuevo a un equipo todo lo que haces es bonito y llama la atención. La más complicada es la segunda temporada porque es en la que hay que consolidarse y afianzarse. Soy el mismo futbolista, al que le gusta asumir la responsabilidad, pero la presión será mayor porque somos los vigentes campeones de liga.

¿Pesa la presión de ser el favorito?

El Barcelona en cualquier competición que juega, al igual que el Real Madrid, siempre es favorito y la presión se nota, pero nosotros sabemos jugar con ella. Todos están pendientes de nosotros. La pasada temporada aguantamos perfectamente la presión cuando el Real Madrid se acercó en la clasificación. La única manera de cambiar las cosas es seguir trabajando con humildad y constancia.

Tras el primer tercio de una campaña en la que están depositadas muchas esperanzas en jóvenes jugadores como Lionel Messi, ¿crees que se está presionando mucho a las promesas?

Para los jóvenes es bueno porque se le dan oportunidades, que cada vez son menos porque los clubes apuestan por futbolistas contrastados. Yo llegué al fútbol portugués con 18 años a un equipo pequeño para intentar abrirme camino y después fiché por uno grande como el Oporto.







gameloft



KONG

POR YOLANDA GONZÁLEZ

VIAJES

Donde el protagonista eres tú



Una travesía muy fría...

¿Amas el frío sobre todas las cosas? ¿Honras los deportes de riesgo? ¿Santificas los juegos de invierno? Atrévete a cumplir los mandamientos de la Ley del perfecto esquiador

LECH, AUSTRIA

Ubicada en un pueblo tirolés lleno de encantos y diversiones. Su temporada de esquí se extiende desde noviembre a finales de abril.



La nieve ofrece, sin duda, una de las mejores caras del Invierno. El pasado puente de la Constitución supuso el inicio de la temporada de esquí en las estaciones españolas



ASPEN, COLORADO

Sus nieves son de las más famosas del mundo. Pendientes de vértigo en alturas también sobrecogedoras que van de los 2.400 a 3.700 metros.



ST. MORITZ, SUIZA

Tiene una media de 322 días de sol al año. Es uno de los centros turísticos más conocidos del mundo. 350 kilómetros de pistas para los amantes del esquí.

MONTAÑAS NEVADAS









Seguro que eres de esos que, jugando a títulos como *SSX On Tour* o *Ski Racing 2006*, has soñado alguna vez en ponerte unos esquís para sentir en tus propias carnes esa adrenalina que se despierta cuando te deslizas sobre la nieve cristalina que se ve en la pantalla del televisor. Pues bien, atrévete y equípate bien, porque esta vez vas a probar la nieve de verdad. Te llevamos a los mejores lugares donde practicar el deporte rey de Invierno.

Las estaciones españolas de esquí lucen ya ese blanco radiante que te permite disfrutar al máximo de sus instalaciones. La nieve ha hecho acto de presencia en la Península Ibérica para goce y disfrute de los aficionados a los deportes de Invierno. Para que te hagas una idea aproximada de la importancia del esquí (y desde hace unos años el *snowboard*) en nuestro país, basta decir que durante la pasada temporada, las diferentes estaciones de la Península recibieron más de 6 millones de visitantes. En total, España está salpicada de 900 kilómetros de pistas balizadas para todos los niveles y cuenta con 122.000 plazas hoteleras en las inmediaciones de las zonas de práctica de estos deportes blancos. Pese a que hay diferentes estaciones a lo largo y ancho de los sistemas montañosos de España, los apasionados de los deportes de Invierno no tienen duda a la hora de escoger su estación. Nos referimos a Baqueira Beret, en los Pirineos Catalanes y a Sierra Nevada, en Andalucía. No en vano, son las que ofrecen mayores superficies esquiables. En Baqueira Beret, la principal novedad de este año es la instalación de un nuevo telecabina que parte del complejo resi-



PREPÁRATE

Antes de dar el salto a la realidad, puedes realizar un entrenamiento virtual con dos de las últimas novedades en deportes extremos para tu PS2. Nos referimos a *SSX On Tour*, para los amantes del *snowboard* y a *Ski Racing 2006*. No tienes excusa.

EL SNOWBOARD, ESTÁ MUY DE MODA

Hay muchos aficionados a los deportes de Invierno que han cambiado los esquís por una tabla de *snowboard*. Al igual que ocurre con el esquí, puedes tomar unas clases antes de lanzarte por las pistas. En Madrid, el parque de Nieve *Xanadú*, te ofrece esta posibilidad.

Las caminatas por la nieve es otra de las opciones deportivas para el Invierno. Una alternativa a deslizarse por las pistas

Si no dispones de equipo, tienes la posibilidad de alquilar uno en cualquiera de las estaciones


Antes de planear un viaje, consulta el estado de las pistas en www.skinieve.com

Lejos del estrés de la gran ciudad, las montañas nevadas son un lugar para descargar adrenalina



dencial Val de Ruda y llega a la cota 1.800 junto al telesilla Bosque. Dispone de 78 cabinas de nueve plazas a las que los deportistas entran con los esquís en la mano, lo que permite mejoras en el embarque. En total puede transportar 3.000 personas por hora. Quienes opten por Baqueira Beret, además de poder toparse con algún miembro de la familia Real española o con protagonistas del *papel couché*, tendrán a su disposición 1.922 hectáreas de área esquiable (cantidad equivalente a 1.922 campos de fútbol) repartidos en 72 pistas (3 verdes, 38 azules, 25 rojas y 6 negras). El precio del *forfait* en esta estación es de 39 Euros para los adultos y 26 para los niños. Hay que descender hacia el otro extremo de España para encontrarnos con Sierra Nevada. Quien apueste por este destino andaluz para dedicarse a los deportes de Invierno podrá disfrutar de 79 pistas y una longitud total de 84 kilómetros esquiables. Tiene capacidad para cerca de 50.000 esquiadores y sus precios oscilan entre los 37 Euros del forfait para adultos y los 24 Euros para los más pequeños. Cuando el sol cae y llega la hora de abandonar las pistas, la mayor parte de estaciones de esquí españolas están rodeadas de zonas de interés turístico y de ocio que permiten rematar con sobresaliente una jornada en la nieve. Recuerda que estas dos estaciones son sólo un ejemplo de las veintinueve que existen en nuestro país. Así que, seguro que siempre tendrás una cerca de tu lugar de residencia. No tienes excusas: trineo, esquí, *snow*, caminatas con raquetas, guerras con bolas de nieve. ¡Alguna ventaja tenía que tener el frío!

Si te suscribes ahora TE REGALAMOS una tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2



SUSCRÍBETE

Sí, deseo suscribirme a la *Revista Oficial de PlayStation 2 - España*

☐ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €

☐ Por un año (12 números) con una **tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2** de regalo al precio de 72 €

Precios extranjero por vía aérea: Europa: 113 € Resto Paises: 129 €

Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....

Dirección: ....

Población: .... C. P.: ....

Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

☐ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid

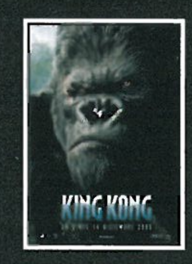
☐ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)

☐ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../

☐ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Titular: ....

Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):

Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., *Revista Oficial PlayStation 2* departamento de suscripciones, C/ O'Donnell, 12 28009 Madrid.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.
* Oferta válida hasta fin de existencias.



TÍTULO ORIGINAL:
KING KONG
DIRECTOR:
PETER JACKSON
GUIÓN:
FRAN WALSH, PHILIPPA BOYENS Y PETER JACKSON (SOBRE UNA HISTORIA DE MERIAN C.COOPER Y EDGAR WALLACE)
REPARTO: NAOMI WATTS, JACK BLACK, ADRIEN BRODY, ANDY SERKIS, JAMIE BELL
GÉNERO: ACCIÓN Y AVENTURAS.
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: UIP

POR BRUNO SOL

KING KONG

Peter Jackson resucita el gran mito del cine fantástico

El éxito de la trilogía de *El Señor De Los Anillos* ha permitido a Peter Jackson hacer realidad un sueño de la infancia: resucitar a King Kong. El mítico simio gigante volverá a reinar en las pantallas de cine, y de la forma más realista y espectacular, gracias a los efectos especiales de **WETA** y el talento de Andy Serkis, que viajó hasta Ruanda para estudiar *in situ* a los gorilas. El actor se sometió posteriormente a la misma técnica de captura de movimientos que dio vida a Gollum para recrear a Kong, el simio enamorado de la bellísima Naomi Watts que, con este filme, da el espaldarazo definitivo a su carrera. Junto a ella, en el reparto aparecen Jack Black, como el empresario sin escrúpulos que lleva a Kong hasta el mismísimo Nueva York (con el resultado conocido por todos), y Adrian Brody. Con 200 millones de dólares de presupuesto, ***King Kong*** se perfila como el estreno más importante de estas navidades, y un firme candidato a los Oscar del próximo año.

Ante todo, Peter Jackson quería dos cosas: respetar el espíritu del King Kong de 1933 y a Naomi Watts como protagonista. ¡Y ha conseguido ambas!

EL SITE DEL MES

X-MEN 3

http://www.x3movie.com





Mucho más que un simple teaser

Aunque queda mucho para el estreno del filme (mayo de 2006), ya es posible ver un teaser muy revelador acerca de cómo será la tercera aventura cinematográfica de *La Patrulla X*. Las mayores sorpresas, ver a Kelsey «Frasier» Grammer encarnando a Bestia y el ex-futbolista Vinnie Jones dando vida a Juggernaut.

POR ISABEL GARRIDO

EL EXORCISMO DE EMILY ROSE

La duda razonable sobre la existencia de Lucifer



TÍTULO ORIGINAL:THE EXORCISM OF EMILY ROSE
DIRECTOR: SCOTT DERRICKSON
GUIÓN: PAUL HARRIS BOARDMAN Y SCOTT DERRICKSON
REPARTO: LAURA LINNEY, TOM WILKINSON, JENNIFER CARPENTER, JOSHUA CLOSE, CAMPBELL SCOTT, COLM FEORE
GÉNERO: THRILLER/TERROR
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: SONY PICTURES

Efectos sencillos a base de un buen montaje que se enrosca sobre la música apropiada y un guión tratado con mimo, hace que el ***Exorcismo De Emily Rose*** sobrecoja al público durante todo su metraje. La duda que plantea el juicio a un cura acusado de cometer una negligencia que acabará con la vida de una joven que se creía poseída por el demonio, se convierte, al margen de creencias, en una entretenida película de corte judicial. La narración en *flashback* de la última parte de la vida de Emily Rose desencadena sustos que recuerdan al mítico *Exorcista* de 1973. Al final, lo que más puede llegar a asustar, realmente, es la coletilla de «basado en una historia real».

KISS KISS BANG BANG

Una comedia negra originalmente contada



TÍTULO ORIGINAL:KISS KISS BANG BANG
DIRECTOR: SHANE BLACK
GUIÓN: SHANE BLACK, BASADO EN PARTE EN LA NOVELA DE BRETT HALLIDAY: «BODIES ARE WHERE YOU FIND THEM»
REPARTO: ROBERT DOWNEY JR. VAL KILMER, MICHELLE MONAGHAM, CORBIN BERNSEN, DASH MIHOK, LARRY MILLER
GÉNERO: THRILLER/ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: WARNER SOGEFILMS

Shane Black cuenta de un modo simpático y original (al menos lo intenta) una historia de asesinatos y detectives «nada al uso». Resulta muy llamativo ver a Val Kilmer interpretando a un sabueso gay con nada de pluma. Robert Downey Jr. sigue recuperando su vida profesional metiéndose en la piel de uno de esos personajes al que siempre le pasan cosas y que prueba a conciencia eso de que «no hay dos sin tres» en cuanto a líos se refiere. Entretenida comedia que mezcla el enredo, el *thriller*, la acción... todo con mucho colorido visual. De fondo una crítica a las absurdas y desmesuradas aspiraciones de famoseo por parte del mundillo de Hollywood.

POR ISABEL GARRIDO

SAW II

Obligada vuelta de Puzzle



TÍTULO ORIGINAL:SAW II
DIRECTOR: DARREN LYNN BOUSMAN
GUIÓN: DARREN LYNN BOUSMAN Y LEIGH WHANNELL
REPARTO: DONNIE WHALBERG, SHAWNEE SMITH, TOBIN BELL, FRANKY G., GLENN PLUMMER, DINA MEYER
GÉNERO: THRILLER/TERROR
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: DEAPLANETA

No podemos ser crueles y aplicar lo de «nunca segundas partes fueron buenas» pero sí que podemos hacer una versión de este dicho y apuntar que «nunca una segunda parte de *Saw* podía ser mejor que la primera». Lógicamente se quedaban cosas en el tintero sobre el malvado Puzzle en la primera parte, pero todo eso era una excusa perfecta para clavar al espectador en la butaca. El director y los guionistas de esta segunda entrega dicen que era obligatoria la vuelta de Puzzle, que el público lo pedía. La película es entretenida, pero algunos tenemos miedo de que Puzzle se convierta en un Freddy Krueger al uso en enésimas partes sobre sus crímenes.

POR B.S.

LOS MEJORES TRAILERS DE LA RED

Un pequeño avance de lo que nos ofrecerá 2006...



En palabras del propio M. Night Shyamalan, su próximo filme será «un cuento de hadas» protagonizado por Paul Giamatti.

www.ladyinthewatermovie.com



Hugh Jackman descubre la inmortalidad en una historia que abarca mil años. Dirige el siempre interesante Darren Aronofsky (Pi).

www.apple.com/trailers/wb/thefountain



El alemán Uwe Bol sigue empeñado en mancillar todo tipo de licencias de videojuego. Kristanna Loken da vida a la popular cazavampiros.

www.bloodrayne-themovie.com



La venganza israelí ante el atentado palestino durante las Olimpiadas de 1972, será el eje central de la nueva película de Spielberg.

www.munichmovie.com





LAS CRÓNICAS DE NARNIA

POR ISABEL GARRIDO

Disney busca el final de su Invierno creativo



Weta Workshop Ltd., responsables de las criaturas de la trilogía de El Señor De Los Anillos, han dado vida a los seres mitológicos de Las Crónicas De Narnia





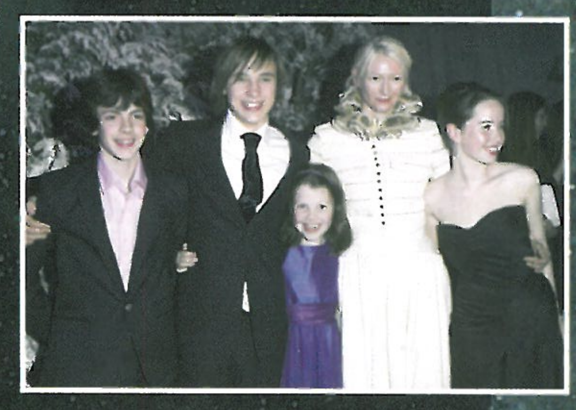
TÍTULO ORIGINAL: THE CHRONICLES OF NARNIA
DIRECTOR: ANDREW ADAMSON
GUIÓN: ANDREW ADAMSON, ANN PEACOCK, CHRISTOPHER MARKUS Y STEPHEN MCFEELY. BASADO EN LOS LIBROS DE C.S. LEWIS
REPARTO: TILDA SWINTON, GEORGIE HENLEY, SKANDAR KEYNES, ANNA POPPLEWELL, WILLIAM MOSELEY, JAMES MCAVOY, KIRAN SHAH
GÉNERO: AVENTURAS, FANTÁSTICA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU., REINO UNIDO
DISTRIBUIDOR: BUENAVISTA

Junto con la productora **Walden Media**, **Walt Disney Pictures** quiere que sus películas «no-animadas» florezcan de nuevo con la calidad suficiente como para encandilar al público más exquisito. Con la calma suficiente que se requería, el director Andrew Adamson ensambló su idea del *Narnia* cinematográfico que deseaba basándose en los siete libros que escribieta C.S. Lewis. «El León, La Bruja y el Armario ha hecho volar la imaginación de millones de jóvenes mentes y les ha llevado hasta mundos llenos de fantasía... Uno de mis grandes retos era intentar retratar esos mundos», explica Adamson, cuyo nombre nos sonará gracias a *Shrek* y *Shrek 2*. El director neozelandés, además, explica que *Narnia* llega en el momento justo porque «hace cinco años no se podría haber hecho *Narnia*: la fotografía, los efectos digitales para crear un león como Aslan o animales legendarios como los centauros o los minotauros, no existían para lograr la naturalidad y calidad que quería». Que esté tranquilo Adamson, porque él y su equipo lo han logrado. Estas Crónicas de una tierra llena de habitantes fantásticos, repletos de nobles sentimientos, ayudarán a los nostálgicos de películas como *El Señor De Los Anillos* a sobrellevar la soporífera cartelera navideña. ***Las Crónicas De Narnia*** enfrentan el porte físico y profesional (ojo a las interpretaciones) de la impresionante Tilda Swinton como la bruja Jadis, a la potente voz de Liam Neeson como el león Aslan... y eso es sólo una parte...

ESTUVIMOS EN EL ESTRENO MUNDIAL

El evento tuvo lugar en el Royal Albert Hall de Londres

Además del Príncipe de Gales y la duquesa de Cornwall (Camila, para aquellos asiduos a la prensa rosa), al estreno mundial de la película asistieron la flor y nata de la gente VIP de Gran Bretaña. Destacamos a Bryan May, Cliff Richards, Annie Lennox, Joan Collins, Miranda Richardson o Roger Moore. Protocolo británico, exhaustivas medidas de seguridad y nieve artificial en honor al reino cruelmente robado por la bruja blanca Jadis (Tilda Swinton) encandilaron a una gran cantidad de *fans* que desafiaron al frío y la lluvia londinense. Al final, muchos aplausos y un público entregado que ni respiró (incluyendo a los niños asistentes) durante las dos horas de proyección. Impresionante.



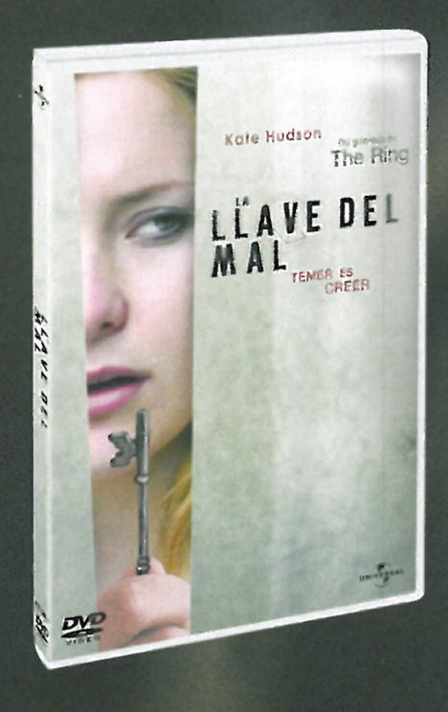
De izda. a dcha. el reparto principal: Skandar Keynes (Edmund), William Moseley (Peter), Georgie Henley (Lucy), Tilda Swinton (la Bruja) y Anna Popplewell (Susan)



Cliff Richards y Bryan May. El miembro de Queen no pudo cumplir con la exigencia a vestir de etiqueta que pedía el protocolo. Se le perdona

DVD VÍDEO

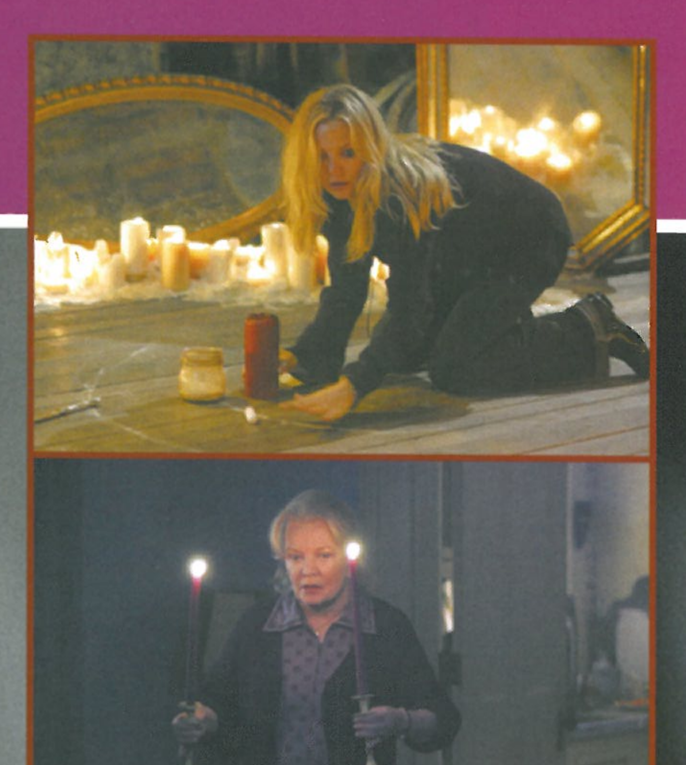
El mejor cine para disfrutar en casa



DIRECTOR:
IAIN SOFTLEY
REPARTO: KATE HUDSON, GENA ROWLANDS, PETER SARGAARD, JOY BRYANT, JOHN HART
GÉNERO: THRILLER/TERROR
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR:
UNIVERSAL HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD 9
IDIOMAS: CASTELLANO E INGLÉS EN 5.1 SURROUND
SUBTÍTULOS:
CASTELLANO, INGLÉS Y PORTUGUÉS
P.V.P: 19.99 EUROS

La Llave del MAL

Por Isabel Garrido



Kate Hudson interpreta a una incrédula enfermera que terminará acogiendo la sombra de una duda

Una historia de miedo con final inquietante

El título original de esta película es *The Skeleton key*..., ahí lo dejamos para quien no la viera en cine y descubra su trama directamente para el mercado doméstico. Dicho lo cual, volver a recordar que no se deben ver los extras antes de la misma película en sí. ***La Llave Del Mal*** marca un engranaje perfecto de suspense que acaba cuando el espectador se queda lívido, clavado en el asiento, petrificado, y es consciente de lo que acaba de suceder en el filme. Para noches de rayos y truenos.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

Todos los secretos de producción imaginables. *Making Of* y la selección del reparto en el que, junto a Kate Hudson, aparece un clásico como es John Hurt. También se incluyen comentarios del director y escenas inéditas. A todo esto se une un montón de reportajes sobre fantasmas y temas ocultos, que deben saborearse una vez vista la película para no dar demasiadas pistas.

VALORACIÓN: 5/5

Es muy entretenida e invita a ser visionada una segunda vez para fijarse en esos detalles que aparentemente son insignificantes...

Por Bruno Sol

HOSPITAL KINGDOM

Una escalofriante serie de TV con la firma de Stephen King y Lars Von Trier

En los pasillos del hospital *Kingdom* se oyen gritos, pero no son los de los pacientes. Se ven niños, pero no es un centro infantil... El hospital *Kingdom* es un lugar realmente peculiar. No es para menos, teniendo en cuenta que fue edificado sobre las ruinas de un antiguo molino, incendiado durante la guerra civil americana. Todos los adultos que trabajaban en él lograron escapar, pero los niños no lo consiguieron. Ahora han regresado para reclamar la justicia de la que no disfrutaron en vida. El rey del terror, Stephen King, avala esta adaptación yanqui de la miniserie danesa de TV de 1994, obra del genial Lars Von Trier (*Dogville, Rompiendo Las Olas*).

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

Comentarios de audio. Tres documentales (*Pacientes y Médicos: protagonistas en Hospital Kingdom, Diseñando Hospital Kingdom, La Magia de Antubis. Making Of*. Tráilers.

VALORACIÓN: 4/5

Sólo los abonados de C+ habían tenido la oportunidad de disfrutar hasta el momento de esta serie, respaldada por excelentes críticas. Ojalá alguien se anime a distribuir también la serie de Von Trier.



DIRECTOR: CRAIG R. BAXLEY
REPARTO:ANDREW MCCARTHY, BRUCE DAVISON, DIANE LADD
GÉNERO: TERROR
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: SONY HOME ENT.
TIPO DE DVD: 4 DVD 9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS (AMBOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS
P.V.P.: 34.99

DVD VIDEO
OTROS TÍTULOS



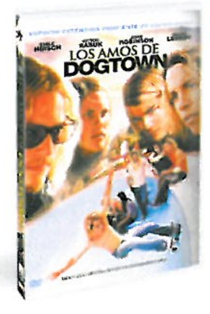
La película está repleta de cameos, de los Z-Boys originales y de leyendas de la talla de Tony Hawk

Un mundo romántico para esta novia de Frankenstein

por Bruno Sol



LOS AMOS DE DOGTOWN



DIRECTOR:
CATHERINE HARDWICKE
REPARTO: HEATH LEDGER, EMILE HIRSH, VICTOR SASUK, JOHN ROBINSON.
GÉNERO: COMEDIA/DRAMA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR:
SONY PICTURES H.E.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS (AMBOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS:
CASTELLANO, INGLÉS...

P.V.P.: 19,99 €

Sobre un guión del propio Stacy Peralta, la directora de *Thirteen* nos cuenta cómo Peralta y sus amigos (los *Z-Boys*) revolucionaron el mundo del *Skate* en la década de los 70.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

Comentarios de audio de los *Z-Boys*. Escenas eliminadas y extendidas. 5 documentales. Comparación de *storyboards*.

VALORACIÓN: 5/5

Una película imprescindible para cualquier aficionado al *skate*. Y la edición DVD es soberbia.

por Isabel Garrido

LA PROMETIDA



DIRECTOR:
FRANC RODDAN
REPARTO: STING, JENNIFER BEALS, ANTHONY HIGGINS, CLANCY BROWN
GÉNERO: ROMÁNTICA
PAÍS DE ORIGEN:
REINO UNIDO/EE.UU.
DISTRIBUIDOR:
SONY PICTURES HE
TIPO DE DVD: DVD-5
IDIOMAS: INGLÉS EN DD SURROUND Y CASTELLANO, FRANCÉS E ITALIANO EN MONO
SUBTÍTULOS:CASTELLANO, INGLÉS...
P.V.P.: 19,99 €

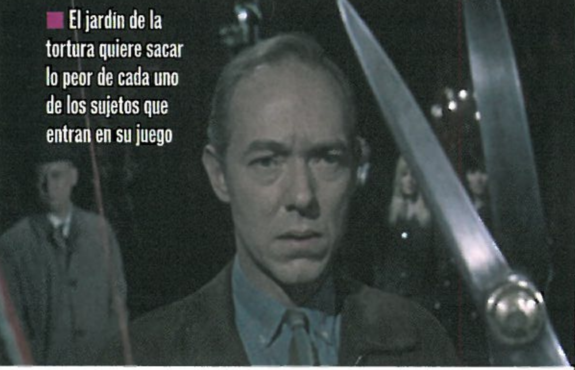
Curiosa adaptación de *Frankenstein* que hace hincapié en el amor más allá de la apariencia física. Para poner la guinda al exotismo, un Swing en sus mejores tiempos protagoniza esta historia.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 1/5

Película del año 1985 con pocas perspectivas de edición digital cuando se rodó. Sólo comentarios del director.

VALORACIÓN: 2/5

La oferta del disco encaja con su ajustado precio.



El jardín de la tortura quiere sacar lo peor de cada uno de los sujetos que entran en su juego



La pareja de detectives «existenciales» (Hoffman y Tomlin) pondrá patas arriba la vida del pobre Jason Schwartzman

por I.G.

EL JARDIN DE LAS TORTURAS

DIRECTOR:
FREDDIE FRANCIS
REPARTO: JACK PALANCE, BEVERLY ADAMS, MICHAEL BRUGANT, ROBERT HUTTON
GÉNERO: INTRIGA
PAÍS DE ORIGEN:
REINO UNIDO
DISTRIBUIDOR:
SONY PICTURES HOME E.
TIPO DE DVD: DVD-5
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN...
SUBTÍTULOS:
CASTELLANO, INGLÉS...
P.V.P.: 11,99 €

Película de los años sesenta basada en una historia de Robert Bloch (también firma el guión) a quien deberíamos recordar por ser el autor del libro en el que se basó *Psicosis*. Retratos sobre los rincones oscuros del alma.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5

Carece de dicho aspecto.

VALORACIÓN: 4/5

Un producto para los buscadores de películas fuera del alcance de las videotecas más tópicas.

por B.S.

EXTRAÑAS COINCIDENCIAS

DIRECTOR:
DAVID O. RUSSELL
REPARTO: DUSTIN HOFFMAN, LILY TOMLIN, JUDE LAW, NAOMI WATTS.
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR:
20TH CENTURY FOX HE
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS... (AMBOS EN 5,1)
SUBTÍTULOS:
CASTELLANO, INGLÉS

P.V.P.: 19.95 €

David O. Russell dilapidó un reparto impresionante (Dustin Hoffman, Jude Law, Naomi Watts...) con una de las ¿comedias? más absurdas del año, capaz de convertir los habituales delirios de Charlie Kaufman en un juego de niños.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

Comentarios de audio. Escenas inéditas. Anuncios. Tráilers.

VALORACIÓN: 2/5

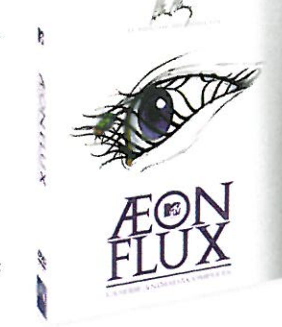
Una comedia «existencialista», rara como un perro verde y en la que hasta Naomi Watts sale fea.

NOTICIAS ZONA 2
POR BRUNO SOL



UNA SERIE DE CULTO EN TU DVD

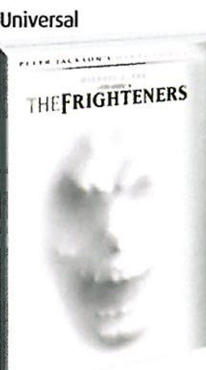
Queda ya muy poco para ver en cine a Charlize Theron interpretando a Aeon Flux, la heroína de la serie de animación de la MTV. Toda una obra de culto, *Aeon Flux* nació en 1991, como uno más de los cortos que alimentaban el programa *Liquid Television* (emitido en La 2). Su popularidad motivó el lanzamiento de su propia serie, que acaba de ser recopilada en 3 DVD por **Paramount Home Ent**. En Estados Unidos acaba de ponerse a la venta, y en España lo hará durante los primeros meses de 2006. La versión *Zona 2* a la que hemos tenido acceso nos ha dejado más que impresionados. Además de incluir los diez capítulos de la serie, *Aeon Flux La Serie Animada Completa* ofrece dos documentales, *sketches, storyboards*, un repaso a otros trabajos de Peter Chung (el creador de la serie) y lo mejor de todo: el episodio piloto y los cortos originales de *Liquid Television*. Todo ello, en versión original subtitulada, al igual que sucedía con la edición VHS distribuida por **CIC Video** en 1997. El precio aun no ha sido confirmado.



NOTICIAS ZONA 1
POR BRUNO SOL

EL PASADO DE PETER JACKSON

Mientras *King Kong* arrasa las taquillas, **Universal** reedita su anterior trabajo antes de la trilogía de *El Señor De Los Anillos*. La nueva edición DVD de *The Frighteners* (estrenada aquí bajo el ridículo título de *Atrápame Esos Fantasmas*) incluye escenas eliminadas, comentarios de audio de Jackson, *Making Of* y documentales. De momento, sólo está disponible en Estados Unidos.




Mucha acción al estilo Hollywood, pero con factura oriental


Knoxville y sus amigos «masocas» te harán pasar un buen rato


Sorprendentemente esta actualización de la Emma de Jane Austen funciona mejor que la versión «académica» que protagonizó Gwyneth Paltrow

por I.G.

BREAKING NEWS



DIRECTOR: JOHNNY TO
REPARTO: NELLY CHEN, SIU-FAI CHEUNG, SUEZ LAM, MAGGIE SIU, NICK CHEUNG, SHIV HUNG HUI
GÉNERO: ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: HONG KONG (CHINA)
DISTRIBUIDOR: SHONEN FILMS
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO (D.D. 5.1), CANTONÉS (D.D. 2.0)
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL Y CATALÁN...
P.V.P.: 17,95 €

El cine hongkonés sigue tratando de abrirse camino en Occidente (aunque no lo necesite) con películas de acción. En este caso también se hace una reflexión sobre el poder fáctico de los medios de comunicación. Como en *15 Minutos* pero a lo chino.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
Todo el contenido adicional que cabía esperar en un DVD como éste, para saber todos los secretos de cómo se hace cine *made in* Hong Kong.

VALORACIÓN: 3/5
Un ejemplo más del efecto de la Aldea Global.

por B.S.

JACKASS TEMPORADA 1

DIRECTOR: VARIOS
REPARTO: JOHNY KNOXVILLE, CHRIS PONTIUS, BAM MARGUEERA...
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENT.
TIPO DE DVD: 4 DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS Y OTROS (EN ESTÉREO)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS...
P.V.P.: SIN CONFIRMAR

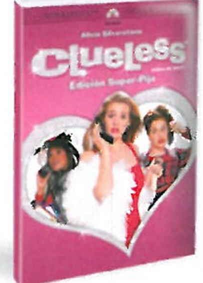
Al fin se edita en España la primera temporada de uno de los *shows* más desconcertantes y salvajes de la historia. Cuatro DVD que valen su peso en oro.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
La Gumball, ¿Donde están ahora?, *Jackass Ed. Kelis*, *Jackass* en los VMA 2002. Abducción y Mono Nocturno 2 (ambos con Brad Pitt), galería de fotos.

VALORACIÓN: 5/5
Ver a Brad Pitt disfrazado de mono y haciendo el «cabra» con Knoxville no tiene precio... Y es sólo uno de los casi ¡300 *sketches* aquí incluidos!

por B.S.

CLUELESS ED. SUPER-PIJA

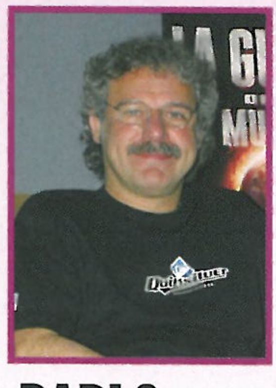


DIRECTOR: AMY HECKERLING
REPARTO: ALICIA SILVERSTONE, STACEY DASH, BRITANNY MURPHY, PAUL RUDD, DAN HEDAYA, WALLACE SHAWN.
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, FRANCÉS, ITALIANO (EN ESTÉREO), INGLÉS (5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, FRANCÉS, PORTUGUÉS, SERBIO...
P.V.P.: 18 €

Paramount reedita en DVD una de las mejores (y más subestimadas) comedias de la década de los 90. Una audaz actualización de Emma, de Jane Austen, con la que Alicia Silverstone pudo demostrar que era más que la «chica mona» de los vídeos de **Aerosmith**.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5
7 documentales exclusivos.

VALORACIÓN: 4/5
Los documentales son el único valor añadido a un filme que sigue ganando con cada nuevo visionado. Si no la tenías ya... ¿a qué esperas?



PABLO GELMAN

Pablo Gelman nació en Buenos Aires en 1959. Ejerció de supervisor de efectos especiales de **IL&M** en *La Guerra De Los Mundos*. En su currículum figuran películas tan conocidas como *Independence Day*, los *Episodios I* y *II* de *Star Wars*, *Salvar Al Soldado Ryan* o *Master And Commander*. Con motivo del estreno en DVD de *La Guerra De Los Mundos*, tuvimos ocasión de entrevistarle en un hotel de Madrid.

¿A quién se le ocurrió que la gente se desintegrase en cenizas bajo los rayos de los marcianos?
Fue del propio Steven Spielberg. Es una persona que siempre atesora un montón de ideas. Él no quería hacer una película de horror con sangre. Quería que la gente se convirtiera en humo, que la ropa flotara por los aires, representando el alma de las víctimas de los marcianos.

¿Con qué material prefieres trabajar? ¿Dando vida a universos totalmente nuevos, como el caso de *Star Wars*, o sobre escenarios reales, como en *La Guerra De Los Mundos* o *Master And Commander*?
Prefiero trabajar en efectos que sean invisibles. No es que no me guste trabajar con la ciencia-ficción, pero en *La Guerra De Los Mundos* quisimos que los efectos especiales fueran imperceptibles para los espectadores. Ese ha sido el mayor reto de la película.

John Knoll, uno de los padres del *Photoshop* abandonó Adobe para trabajar en Industrial Light & Magic con George Lucas. ¿Serías capaz de hacer el camino inverso? ¿Te gustaría trabajar desarrollando videojuegos? ¿Cuáles son tus juegos favoritos?
La industria está cambiando en este momento. La industria de los videojuegos y la de los efectos visuales cada vez están mas unidas. Y la industria de los juegos se beneficia cada vez más de la industria de los efectos especiales. Cuando nosotros acabamos una película, todo esos efectos son aprovechados para el videojuego. En cuanto a mis juegos favoritos, me parece increíble lo que se está logrando con los deportivos. El otro día estaba viendo un juego de béisbol con mi hijo y me quedé impresionado con la calidad de los gráficos. Por un momento parecía que estaba viendo un partido por televisión.



¿Cómo ves el futuro de los efectos especiales en el mundo del cine? ¿Crees que estamos sólo a unos pasos de crear actores virtuales, capaces de competir con Al Pacino o Russel Crowe?
Eso será lo próximo que vendrá, pero esta industria se revoluciona cada seis meses. Hay que estar invirtiendo dinero continuamente. Sospecho que recrear un humano totalmente digital, hasta ese punto, no será factible hasta dentro de diez años. Piensa que hace sólo cinco años no podíamos crear agua o fuego de forma realista, y ahora es muy sencillo. Por muchas razones, hacer una persona es aún mas difícil. No es sólo la forma en que está realizada la piel, o los ojos. Es también el pelo, es el movimiento de la ropa. Todos estos parámetros son los que más problemas causan a la computadora a la hora de generar imágenes.



POR NATALIA MUÑOZ

CÓMIC & MERCHANDISING
Universos alternativos

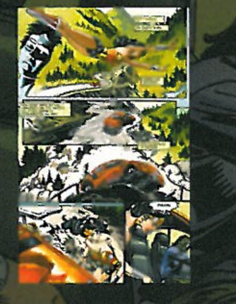
GUIÓN: W.SIMONSON
DIBUJANTE: ORDWAY
EDITORIAL: PLANETA DEAGOSTINI
P.V.P.: 8,95 €

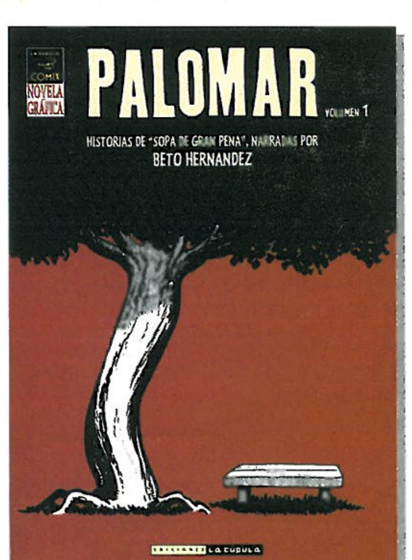


WONDER WOMAN
EL JUEGO DE LOS DIOSES

El segundo tomo que **Planeta DeAgostini** dedica a la amazona, abarca las seis partes de la serie editada bajo el nombre de *El Juego De Los Dioses*. La mayor parte de la historia transcurre entre Nueva York y el Olimpo de los Dioses y comienza con una *Wonder Woman* tan desorientada que no recuerda ni quién es ni cómo utilizar los poderes que siquiera sabe que posee. Con la ayuda de una de sus *fans* y de su amado Trevor, tratará de encontrar al responsable de su amnesia mientras evita que acabe con los habitantes del Olimpo... Y con su vida.







GUIÓN Y DIBUJO: BETO HERNÁNDEZ
EDITORIAL: EDICIONES LA CÚPULA
P.V.P.: 11,95 €



PALOMAR

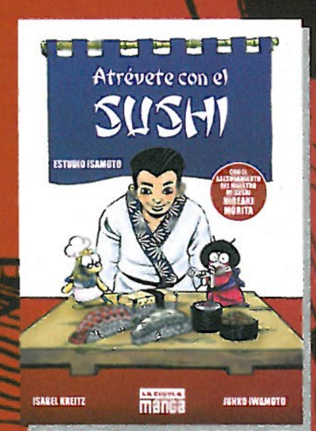
Este tomo editado hace unos meses por **Ediciones La Cúpula** supone la primera entrega de historias narradas por Beto Hernández y ambientadas en el pueblo latinoamericano que da nombre al libro. A pesar de ser una pequeña localidad de difícil acceso, en Palomar siempre hay alguna historia que contar y las vidas de los personajes se mezclan y entrecruzan, y todo adquiere un tono muy cercano al del realismo mágico.

ATRÉVETE CON EL SUSHI



CONOCE TODOS LOS SECRETOS DEL PLATO MÁS TRADICIONAL DE LA GASTRONOMÍA JAPONESA

No cabe duda de que todo lo oriental tiene una presencia cada vez mayor en Occidente que se refleja en los juegos, en el cine, en el manga y hasta en la comida. Así, cada vez es más habitual encontrar restaurantes donde sirvan verduras cocinadas en *wok*, *sashimi* (pescado crudo en lonchas finas) o diferentes tipos de *sushi*. Tanto si eres un asiduo de los restaurantes japoneses como si eres de los que aún no sabe que el *wasabi* es para mezclar con la salsa de soja, en este libro encontrarás un montón de información útil tanto para conocer un poco más el *sushi* y aprender a disfrutarlo como para encontrar los ingredientes (y utensilios) si te aventuras a prepararlo tú mismo. Y todo con el respaldo del maestro de *sushi* Hideaki Morita.



GUIÓN: ISABEL KREITZ
DIBUJO: JUNKO IWAMOTO
EDITORIAL: LA CÚPULA MANGA
P.V.P.: 8,95 €



KILL BILL VOL. 2

Después de sembrar lo que en los tráilers de las películas describen como «una oleada de muerte y destrucción», la Novia (*aka Mamba Negra, aka Beatrix Kiddo*) aún no había saciado su sed de venganza, y no lo haría hasta que no cumpliera con su objetivo: Matar a Bill. Aunque la segunda parte de Kill Bill hace tiempo que forma parte de nuestra colección de DVD, no queríamos dejar pasar la serie de figuras basadas en la película que **NECA** acaba de lanzar al mercado. En esta ocasión, además de la protagonista, encontramos a dos de sus enemigos y al mítico maestro Pai Mei.

ELLE DRIVER

Se cree la preferida de Bill y la más mortífera de las VIPER por lo que nunca perdonará a Beatrix es que le arrebatara el nombre de Mamba Negra.

BEATRIX KIDDO

Igual de vengativa y mortífera que en la primera entrega pero con ropa de calle en lugar del mítico mono amarillo que homenajeaba a *Operación Dragón*.

Estas dos figuras se unen por la base para formar un diorama del enfrentamiento de las dos rubias letales.

PAI MEI

Es el maestro que adoctrinó a Bill, Elle y Beatrix. Se dice que es el único que conocía la milenaria técnica de los cinco puntos que hacen explotar un corazón.

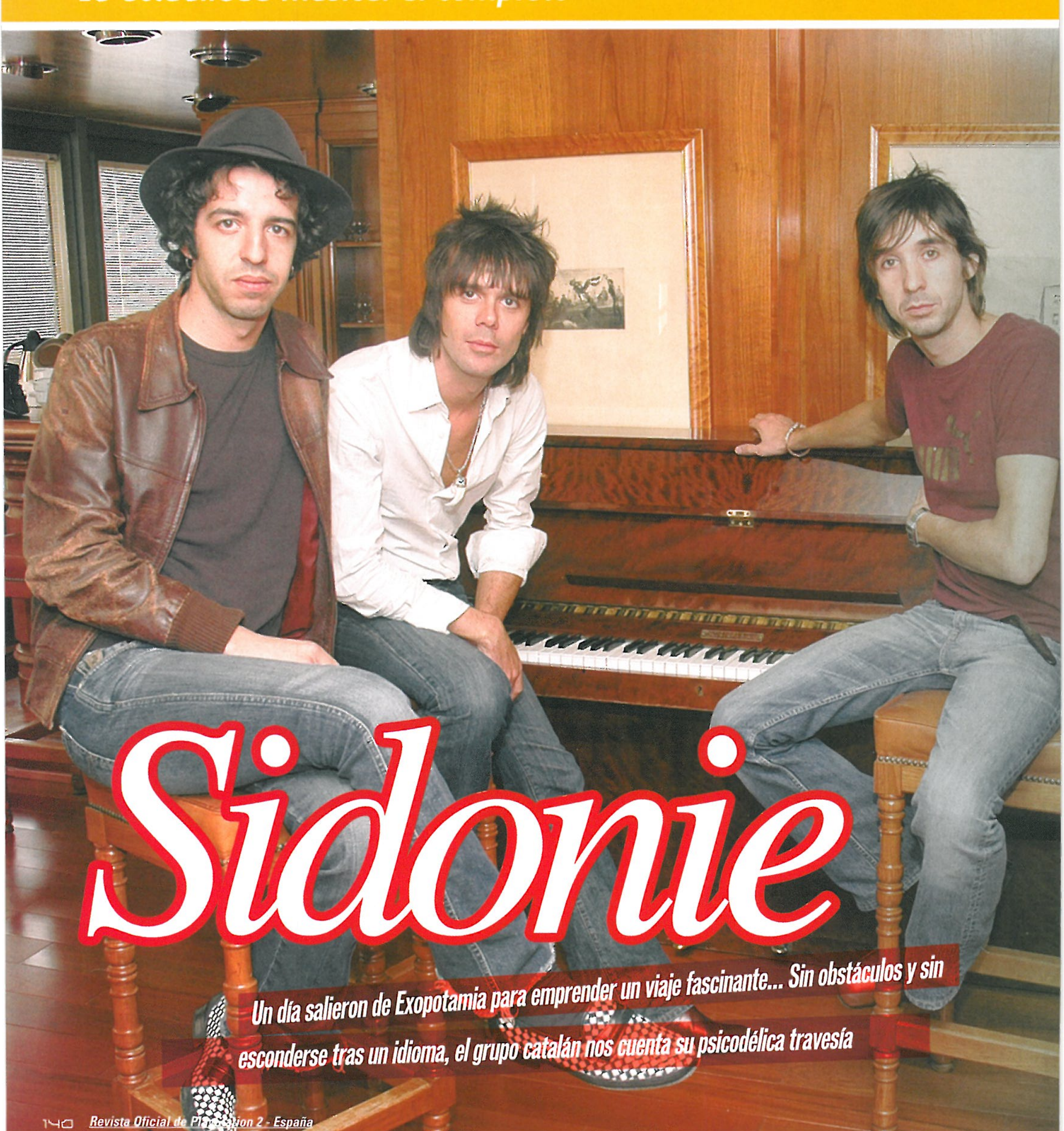
BILL

Aunque está presente desde el mismo título de la película, no vemos el rostro de David Carradine hasta la segunda película donde ofrece una interesante teoría sobre la dualidad de *Superman* y Clark Kent.

POR ANA MÁRQUEZ
FOTOS: JAVIER CANDIAL

MÚSICA

La actualidad musical al completo

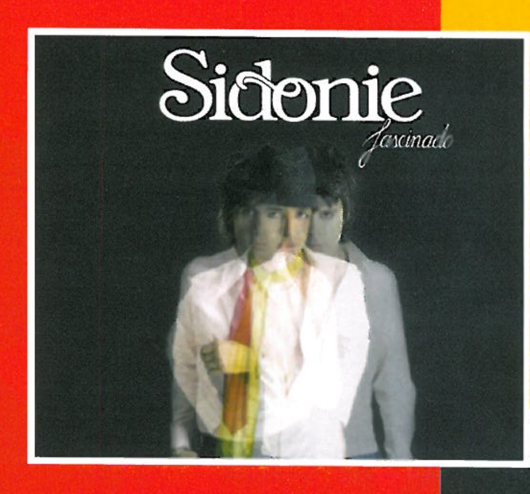


Sidonie

Un día salieron de Exopotamia para emprender un viaje fascinante... Sin obstáculos y sin esconderse tras un idioma, el grupo catalán nos cuenta su psicodélica travesía



Dicen que están fascinados los unos por los otros, pero sólo hay que ver las fotos para adivinar que lo que realmente les fascina es PSP



FASCINADO

Sidonie abandona el inglés para hacer más cercanas sus canciones con letras adornadas de metáforas y sonidos que evocan el surrealismo literario bajo un pentagrama de notas *poperas* y *rockeras*. Además, el disco se acompaña de un DVD con jugosos extras.

¿Por qué esta vez, después de dos discos en inglés, lo sacáis en castellano?
Como artistas necesitábamos cambiar, estuvimos mucho tiempo preparando el disco ideal, *La Estación Libélula*, el anterior álbum, y para superar aquello sólo había dos formas de hacerlo: repetir la misma fórmula, que hubiera sido muy aburrido; y otra, cambiar todo. Y escogimos lo más radical, cambiar de idioma. Además, teníamos la necesidad de contar todo lo que nos ha pasado en nuestras vidas y que se entendiera sin obstáculos.
¿Os sentís más a gusto con el castellano?
Ahora sí, es como si nos hubieran regalado un juguete nuevo y estamos como locos. Además, nos hemos dado cuenta que en directo es más agradecido, aunque tienes que estar más concentrado porque debes decir exactamente lo que has grabado. En inglés te puedes saltar las reglas, poca gente aprecia que te lo has sacado de la manga.
¿Nuevas sensaciones?
Llevamos siete años tocando en directo y aunque parezca mentira aún no habíamos experimentado ver al público cantar nuestras canciones. Hemos llenado aforos, la gente se lo ha pasado bien en nuestros conciertos, pero pocas veces hemos visto que canten las canciones, y es un subidón.
¿Seguís pensando que al otro lado del Canal de la Mancha el pop brilla mejor?
Que hayamos cambiado de idioma no quiere decir que ahora escuchemos **Mecano**. Nuestras influencias siguen siendo las mismas. Prácticamente el 90% de nuestra discografía es anglosajona, del cual un 40% pertenece a dicho lugar. Hay que reconocer que en España aún hay que recorrer mucho para estar a la altura del pop británico...
Entonces, ¿continuáis pensando en los Beatles cuando estáis en el estudio y en los Stone cuando estáis en el escenario?
Sí, en los **Beatles** por la forma en que vivimos el momento de componer las canciones, es intenso y muy emocionante; y si hay un grupo de *rock* que tenemos como referente es los **Rolling**, porque viven los directos de forma especial y única. Es un desdoblamiento perfecto.
¿Os consideráis *Indys*?
Bueno, si te digo que conocimos el significado de la palabra *indy* hace dos años... No nos gustan las etiquetas. Hacemos música, lo puedes llamar independiente o como quieras, nosotros por encima de todo hacemos música.
¿Os atrae la psicodelia?
Absolutamente, es nuestra excusa para hacer lo que nos de la gana. Si fuéramos un grupo de *rap* o *funky* sólo podríamos hacer eso. Pero la psicodelia te permite todo, mezclar sonidos *funky* con *rap*, con pop o lo que se te venga a la mente... No es un estilo definido, la psicodelia es experimentar, jugar, inventar...
De ahí viene la canción *Acrobacias de Exopotamia*...
Eso es, *Exopotamia* es un lugar imaginario del libro *El Otoño En Pekín*, de Boris Vian. Es nuestro referente y la canción que mencionas es una radiografía de nosotros mismos.
¿Porqué se «fascina» Sidonie?
Estamos fascinados los unos por los otros... Que nos admiremos nos permite crecer como artistas.
¿El lugar ideal para escuchar *Fascinado*?

«LA PSICODELIA ES NUESTRA EXCUSA PARA HACER LO QUE NOS DE LA GANA, PARA EXPERIMENTAR, JUGAR, INVENTAR...»

Cuando estábamos haciendo este disco, nos imaginábamos un atardecer en una playa del mediterráneo. Una hora mágica, a las 8 de la tarde, con una hoguera encendida y con un buen grupo de amigos.
Sois bastante trascendentales...
Risas... puede ser, hemos hecho canciones pegadizas pero con trasfondo, con un doble sentido y que despiertan la imaginación del oyente. Las letras están llenas de metáforas, de imágenes...

CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: NO
SONIDO: PCM STEREO / DOLBY DIGITAL 5.1 / DTS 5.1
TIPO DVD: DVD-9
CO[illegible]: ISLAND / UNI[illegible]

U2 05 VERTIGO LIVE FROM CHICAGO

Nuevo despliegue audiovisual de la banda irlandesa más popular de todos los tiempos, presentando su último trabajo en un espectacular directo

Filmado durante los conciertos celebrados en la ciudad de Chicago los días 9 y 10 de mayo de este año, el presente documento constituye un testimonio pluscuamperfecto del montaje escénico actual de los dublineses. Atrás quedaron las veleidades discotequeras, las lentejuelas electrónicas y los jugueteos *hi-tech*. Y, aunque no se renuncie a la grandiosidad conceptual (hay que ver ese escenario luminoso...) , la música que ofrece el cuarteto en este *Vertigo 05 Tour* se circunscribe casi totalmente a ese *rock* épico, de ritmos básicos y guitarras ardorosas que fue santo y seña de su sonido desde sus inicios y que parecen haber recuperado con desbordante entusiasmo en el reciente *How To Dismantle An Atomic Bomb* y la subsiguiente gira. Un «retorno al origen», que colmará de dicha a todos aquellos que saludaron su último trabajo como el definitivo regreso del hijo pródigo al redil del *Rock*, y saciará las expectativas de quienes quieran conocer al detalle el estado de forma actual de San Bono Vox y sus muchachos.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5
No existe capítulo de Extras.

VALORACIÓN: 3/5
Aunque no alcance ni de lejos el nivel de excelencia tecnológica de anteriores lanzamientos (aquí no hay *gadgets* curiosos, ni extras, ni tan siquiera subtítulos...), resulta imperativo reseñar la meteórica rapidez con que se ha rodado, montado y puesto en circulación (apenas cinco meses) este cuidadísimo reportaje del *show* actual del grupo irlandés. Una tarea, además, que consigue al ciento por ciento el doble objetivo de ofrecer al espectador una panorámica privilegiada del espectáculo, sin desvirtuar la idea tradicional de «Concierto de Rock» puro y duro, en total sintonía con el momento creativo de sus inquietos protagonistas. Un mérito atribuible al joven (pero experto en estas lides) director Hamish Hamilton, que supera la dificultosa prueba con nota alta, aportando por el camino una nueva y personal pincelada en el polimorfo retrato vital del incombustible y siempre bienintencionado *combo*. Quedamos a la espera de posibles noticias sobre su más que probable visita a nuestro país el año entrante...

COMPACT
LA SELECCIÓN MUSICAL MÁS AUTÉNTICA DEL

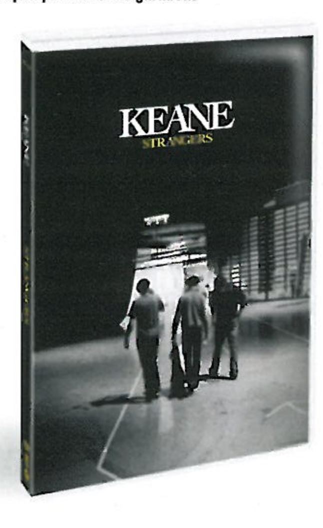


PRIMAL FEAR
SEVEN SEALS
NUCLEAR BLAST–MASTERTRAX
Sexto álbum del quinteto alemán, que persiste en su clásica línea *Heavy Metal* con inclinaciones melódicas: vocalizaciones neuróticas, *riffs* megalómanos y ritmos paquidérmicos, matizados siempre por esos instantes de bucólica placidez tan caros al género y algunos sutiles ornamentos de aroma sinfónico. La mano en los controles del productor Charlie Bauerfeind garantiza el blindaje sónico del artefacto.





El trío británico ha revolucionado el Pop al prescindir de guitarras



CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, INGLÉS, ALEMÁN, FRANCÉS, PORTUGUÉS
SONIDO: ESTÉREO
TIPO DVD: 2XDVD-9
COMPAÑÍA: ISLAND / UNIVERSAL

KEANE

STRANGERS

Como no podía ser de otra manera, los de *Hastings* trasgreden, a su pausado y discreto estilo, casi todas las normas preestablecidas del formato entregando un extenso y arriesgado documental interactivo de más de tres horas de duración (entreverado de numerosos extras y sorpresas variadas, a las que se accede de manera novedosa) que bucea, desde la crudeza de un austero blanco y negro, en los orígenes, circunstancias, motivos y aspiraciones del trío, con el ruido y la tensión de una gira *Pop* como telón de fondo. La inmersión definitiva en el etéreo universo de una de las bandas británicas con mayor proyección de los últimos tiempos.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

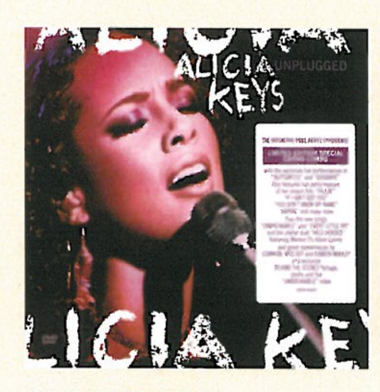
Opción interactiva que permite acceder a gran cantidad de tomas en directo, *clips*, galerías fotográficas y cortes de audio. Así se hacen las cosas.

VALORACIÓN: 3/5

Tras convertirse, de manera casi fulminante, en una de las sorpresas del nuevo panorama musical británico gracias a un par de *singles* altamente efectivos y, fundamentalmente, a la relativa novedad que constituye el hacer *Rock* sin guitarras (característica ésta que ha desatado en torno suyo miles de absurdas polémicas) Tom Chaplin (Voz), Tim Rice-Oxley (Piano), y Richard Hughes (Batería), hacen de nuevo profesión de fe de la diferencia y, evitando cuidadosamente la alegre inconsistencia y el colorín tan grato al *pop* actual, se lanzan de lleno a la ardua tarea de convencer por la vía de la sinceridad extrema. Con la ayuda inestimable, claro está, de unas prestaciones tecnológicas que ayudan a digerir sin problemas la enorme cantidad de información aquí contenida. Van a por todas.

-DISC

MOMENTO

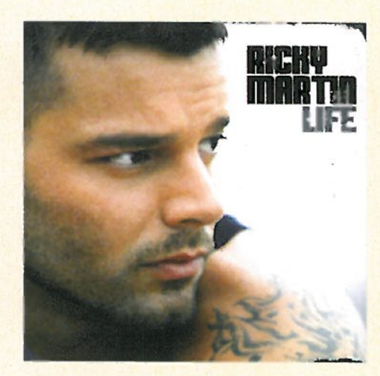


ALICIA KEYS

UNPLUGGED

SONY - BMG

La nueva «chica de oro» del *Soul* estadounidense vuelve a los primeros puestos de las listas internacionales con este «desenchufado» de lujo (acompañado del correspondiente Bonus-DVD) en el que repasa sus grandes éxitos, presenta dos nuevas canciones, rinde tributo a sus artistas favoritos (**Prince**, **Rolling Stones**) y se suelta la melena con **Mos Def**, **Common**, **Maroon 5**, **Damian Marley**... Estilazo.

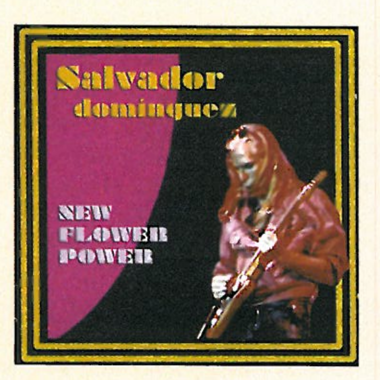


RICKY MARTIN

LIFE

SONY-BMG

Retorna el puertorriqueño, lejos de su natural entorno veraniego, con un nuevo trabajo «de madurez», grabado íntegramente en inglés (a excepción de las versiones en español de los dos primeros *singles*) y claramente orientado al público anglosajón: *Reggaeton* de diseño (con **Daddy Yankee** de estrella invitada), aires arábigo-andalusíes, *Bubblegum Pop* y mucha balada para resistir tras el derrumbe del «Boom Latino». Suerte.



SALVADOR DOMINGUEZ

NEW FLOWER POWER

FACTORÍA AUTOR

El músico y escritor hispano-venezolano, veterano en mil batallas, se reinventa de nuevo en este disco, un torbellino de secuencias, ritmos e impulsos electrónicos que van desde el *Drum'n'Bass* hasta el *Chill-Out*, pasando por el *Breakbeat* y el *Collage* sonoro, en colisión frontal con sus siempre recios guitarrazos de estirpe *hard-rockero* y alguna demostración fardona al viejo estilo. De lo más sorprendente de la temporada.

Ponte al día con NOTICIAS PlayStation 2

Revista Oficial - España



Enhorabuena **Melendi**, es tu gran año. Premio Ondas 2005 a la Mejor Canción y siete discos de Platino por tus 600.000 unidades vendidas de *Que El Cielo Espere Sentao* y *Sin Noticias de Holanda*. Además, reedita su último álbum con un DVD en directo e incluye tres canciones nuevas, entre las que se encuentra el tema dedicado a Fernando Alonso, *El Nano*.

El pasado 22 de noviembre, Chris Martin de **Cold Play** (en la foto) convocó a numerosos grupos españoles como **Álex Ubago**, **Amaral**, **Dover**, **La Oreja de Van Gogh** y **La Sonrisa de Julia** para pedir un cambio de las injustas reglas comerciales que impiden a millones de personas en los países en desarrollo salir de la pobreza. La campaña «Comercio sin justicia» de **Intermón Oxfam** en España ha conseguido reunir 550.000 firmas.





Más de 120 conciertos con llenos absolutos, 90.000 discos vendidos, han cruzado el charco para presentar su disco en Puerto Rico y, parece ser, que la vocalista ha conquistado el corazón del campeón asturiano de la Fórmula 1. Es evidente que **El Sueño de Morfeo** ve cumplir sus deseos, pues además reeditan el disco con un DVD en el que se incluyen actuaciones en directo, todos los *videoclips*, galería de fotos y muchas cosas más.

El musical de **Nacho Cano** «Hoy No Me Puedo Levantar» ya tiene disco a la venta, incluye todas las canciones del espectáculo grabadas en directo en el teatro. Temas inolvidables de **Mecano** como *Un Año Más* o *Dalí* y *Laika* no faltan. Además, la compañía ha creado un musical infantil llamado «En Tu Fiesta Me Colé» que estará del 17 de diciembre al 8 de enero. Y esto no para, ya que debido al éxito del musical principal, la compañía va a montar simultáneamente el espectáculo en Méjico.

Andrea Echeverri, la carismática cantante del fantástico grupo colombiano *Aterciopelados* visitó nuestro país para presentar en directo su primer disco en solitario, que verá la luz próximamente en nuestro país.

Otra recopilación a destacar de entre la plétora de compilaciones navideñas es el triple CD + DVD «Indi Radio 2», segunda entrega de este singular proyecto, que aglutina un buen puñado de las principales novedades nacionales e internacionales del mundo discográfico independiente de 2005.

No menos interesante es *El Guateque*, doble álbum que reúne una multicolor selección de éxitos españoles de los 60 y los 70 en modernas, originales y a veces extravagantes versiones a cargo de los grupos y artistas más inquietos de nuestro país: **J. de los Planetas**, **La Costa Brava**, **Australian Blonde**, **Niños Mutantes** y otros muchos dan nueva vida a las composiciones míticas de **Los Bravos**, **Los Ángeles**, **Fórmula V**, **Pekenikes** o **Los Brincos**. A la venta desde el 7 de diciembre

---

La Banda Sonora de *Harry Potter y El Cáliz De Fuego*, último episodio de las aventuras del popular hechicero infantil incluye dos canciones escritas por Jarvis Cocker, vocalista y alma de *Pulp*, que contó, para la ocasión, con la asistencia de Steve Claydon, de ADD N TO (X), **Jonny Greenwood** y **Phil Selway**, de *Radiohead* y **Jason Bucle** y **Steve Mackey**, de los propios *Pulp*.

El 6 de diciembre se publica una edición especial en DVD y UMD-Vídeo con el concierto que **El Canto del Loco** y **Hombres G** ofrecieron el pasado 6 de julio en el Vicente Calderón.

- MOTOR: 1422 cc. (3 cilindros)
- POTENCIA: 70 CV. (4.000 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100: 14,7 s.
- VELOCIDAD MÁXIMA: 161 km/h
- PESO: 1.065 kg.
- CONSUMO:
  Urbano
  6,1 l/100
  Extraurbano
  4,2 l/100
  MEDIO
  4,9 l/100
- DIMENSIONES
  Largo: 3.828 mm.
  Ancho: 1.660 mm.
  Alto: 1.544 mm.
  Maletero: 260 l.
  Depósito: 45 l.

www.volkswagen.es

(+) DURO Y VERSÁTIL. ACABADOS Y CONSUMOS.

(-) INTERIOR MUY SOBRIO, SALPICADERO ANODINO

GAMA FOX
DESDE: 10.500 €
HASTA: 12.640 €
VERSIÓN PROBADA: 12.640 €



FOTOGRAFÍA Y TEXTO:
JOSÉ LUIS DEL CARPIO

VOLKSWAGEN FOX

1.4 TDI

Un urbano que puede con todo

Es, por calidad de acabados y solidez, uno de los referentes ineludibles para cualquiera que busque un coche para ciudad que no le haga ascos a cualquier desplazamiento en carretera. Su aspecto recuerda ineludiblemente al **Polo**, al que sólo le separan 10 cm. de longitud. Sólido y con aspecto macizo por fuera, y realmente sobrio por dentro, el **Fox** parece estar destinado a ser un coche «guerrero», es decir, el típico segundo vehículo comodín de las familias que se usa para ciudad, o para que hagan los primeros kilómetros los más jóvenes conductores de la casa. Asientos duros y con tapicería resistente, salpicadero soso pero sufrido, acceso a mandos sencillo y calidad de plásticos notable para su segmento caracterizan al **Fox**. Por comportamiento, recupera mejor que acelera y, sin apasionar en ningún momento, responde con efectividad a sus pretensiones. Su bastidor es noble y siempre da sensación de seguridad y, como cualquier **TDI** del grupo **VAG**, sus consumos son ridículos. Si se busca un coche para casi todo, con una posición de conducción elevada para dominar el tráfico, que responda a nuestras exigencias y que tenga un interior resistente, el **Fox** es una buena inversión. ■





■ A pesar de no contar con reloj de temperatura (sólo dispone de testigo de aviso), la información es completa y precisa. El diseño queda lejos de otros de la casa...





DISEÑO	MOTOR/PRESTACIONES	ACABADO	CONSUMO	CALIDAD/PRECIO	GLOBAL
7	7	8	8,5	8	7,7

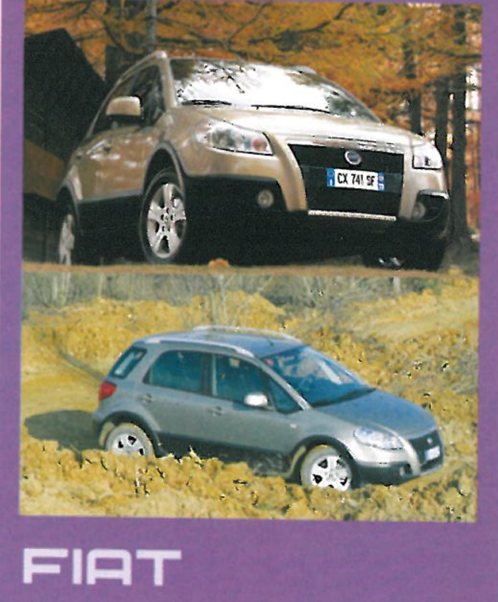
SEAT

ALTEA FR

Nace la versión más radical de la gama

Los 170 cv. que ofrece el motor 2.0 TDI son los protagonistas de la versión más deportiva del **Altea**, que le han valido para llevar el prestigioso apellido **FR**, que identifica a las versiones más deportivas de la gama. Llantas de 17 pulgadas y de cinco radios, montadas con neumáticos de 225 de medida y diferentes inserciones en el interior con las siglas FR, ponen de manifiesto el caracter salvaje de este vehículo.





FIAT

SEDICI

Elegancia y estilo italiano en un todoterreno compacto

Este nuevo modelo del fabricante italiano supone la fusión de diferentes conceptos. Tiene el manejo de un compacto de la casa y las prestaciones de un SUV en toda regla. 4X4=16 (sedici en italiano), lo que deja a las claras su vocación de automóvil enfocado a la diversión. Firmado por Giugiaro, sus variantes iniciales ofrecen 107 y 120 cv.

OPEL

MERIVA OPC

Desde febrero, la versión más sport disponible

Nada menos que 180 son los caballos que ofrece la versión más radical del nuevo Meriva OPC, que provienen de un propulsor turbo de sólo 1.6 cc., lo que le convierte en el más potente de su clase. Además del potente motor, ofrecerá opciones tecnológicas únicas en su segmento, entre las que se incluyen el Sistema de Iluminación Adaptativa (AFL) con faros halógenos, luz de curva y luz de giro. Será el primer monovolumen pequeño realmente deportivo.

